Tot.334

热点追踪：或将改变电视游戏格局的 Steam Machine

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



特别企划

失恋壹拾壹天

光棍节特别企划：单身宅男拯救计划！
11 天重塑自信男士！

研究中心

口袋妖怪 X·Y

攻略透解

COD 幽灵
刺客信条Ⅳ 黑旗
BATTLEFIELD 4
蝙蝠侠 阿克汉姆起源
苍翼默示录 刻之幻影
秋叶原之旅 2
泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔
乐高漫威英雄

176页 攻略特刊
8大劲作 齐发！

2013.11B 定价：RMB 19.80
ISSN 1008-0600
22>
9 771008 060006

Gamehalo
特别收录 横行霸道V 流言终结者
热血最强 战神 高清版 全程邪道全球最速

游戏试玩 恶魔城 暗影之王 命运之镜 HD
蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱
胧村正 DLC

新作影像集锦 恶魔城 暗影之王 2 | 杀戮地带 暗影坠落 | 刃 忍者龙剑传 Z
真·三国无双 7 with 猛将传 | 超级机器人大战原创世纪 无限战斗 / 黑暗禁狱
新·萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士 | 战国 BASARA 4

赠 GameHalo高清光盘 ＋ 恶魔城 暗影之王2 精美海报


暗影无形 来去无踪
仇恨于心 终将平息
恶魔城 暗影之王2
Castlevania：Lords of Shadow2
机种：PS3、X360
类型：动作
发行：Konami
发售日：2014年2月25日

CONTENTS









总第 334 期
11B

COVER STAFF

封面用图：刺客信条Ⅳ 黑旗
封面设计：anubis

©2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved
Assassin's Creed, Black Flag



读编交流

读编往来	165
小编寄语	171
发售表	173
游风艺苑	175

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

本刊电子版可到“读览天下”购买，支持PC、iPad、iPhone、Android 等终端阅读。

ucg.dooland.com

您还可以使用苹果终端的“UCG Worlds”软件，抢先在实体书上市前免费阅读本刊的试读电子版。

收藏者：

收藏日期：

本期主打













新闻资讯

焦点	3
游戏情报站	4
进击最前线	8
热点追踪	
改变世界的阀门与蒸汽机	10
黄金眼	12
前线狙击	
超级马里奥 3D 世界	14
塞尔达传说 众神的三角力量 2	16
大合奏！乐团兄弟 P	18
太鼓之达人 Wii U	20
影牢 暗域公主	22
超级机器人大战 OG 无限战斗	24
超级机器人大战 OG 黑暗禁狱	25
罪恶帮派	26

实用技术

攻略透解	
刺客信条Ⅳ 黑旗	28
BATTLEFIELD 4	45
COD 幽灵	60
乐高漫威英雄	69
苍翼默示录 刻之幻影	76
泪洒三重冠 Ⅱ 霸王的末裔	88
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	104
秋叶原之旅 2	122
360 STYLE	130
3DS应援团	132
VITA命	134
DLC补完计划	
胧村正	136
研究中心	
口袋妖怪 X・Y	138
游戏进行时	150

游戏文化

多边共享	152
特别企划	
失恋壹拾壹天：单身宅男拯救计划！11 天重塑自信男士！	154

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	13 150 光盘
大合奏！乐团兄弟 P	18
斗神都市	8
口袋妖怪 X・Y	138
磷光的兰蔡	9
噗哟噗哟对俄罗斯方块	9
塞尔达传说 众神的三角力量 2	16

PS3

BATTLEFIELD 4	12 45
COD 幽灵	12 60
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	104
苍翼默示录 刻之幻影	76
超级机器人大战 OG 无限战斗	24 光盘
超级机器人大战 OG 黑暗禁狱	25 光盘
刺客信条Ⅳ 黑旗	12 28
恶魔城 暗影之王 命运之镜 HD	光盘
恶魔城 暗影之王 2	光盘
横行霸道 V	光盘
静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗	8
乐高漫威英雄	69
泪洒三重冠 Ⅱ 霸王的末裔	13 88
噗哟噗哟对俄罗斯方块	9
秋叶原之旅 2	13 122
刃 忍者龙剑传 Z	光盘
嗜血骑士	13
新・萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士	光盘
影牢 暗域公主	22
战国 BASARA 4	光盘
战神 高清版	光盘
真・三国无双 7 with 猛将传	光盘

PS4

杀戮地带 暗影坠落	光盘
真・三国无双 7 with 猛将传	光盘

PSV

蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	13 150 光盘
胧村正	13 136 光盘
噗哟噗哟对俄罗斯方块	9
秋叶原之旅 2	13 122
瓦尔哈拉骑士 3 黄金版	9
新・萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士	光盘
影牢 暗域公主	22
真・三国无双 7 with 猛将传	光盘

Wii U

超级马里奥 3D 世界	14
噗哟噗哟对俄罗斯方块	9
太鼓之达人 Wii U	20

X360

BATTLEFIELD 4	12 45
COD 幽灵	12 60
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	104
刺客信条Ⅳ 黑旗	12 28
恶魔城 暗影之王 命运之镜 HD	光盘
恶魔城 暗影之王 2	光盘
横行霸道 V	光盘
乐高漫威英雄	69
刃 忍者龙剑传 Z	光盘
嗜血骑士	13

Gamehalo

－本期光盘精选内容－



特别收录

《横行霸道 V》流言终结者



游戏试玩

《恶魔城 暗影之王 命运之镜 HD》



热血最强

《战神 高清版》

全程邪道全球最速

特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看
如需使用PS3等设备观看请将高清文件拷入U盘中使用

特别收录
横行霸道V
流言终结者

游戏试玩
恶魔城 暗影之王 命运之镜HD
蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱
胧村正 DLC

热血最强
战神 高清版
全程邪道全球最速

新作影像集锦
恶魔城 暗影之王2
杀戮地带 暗影坠落
刃 忍者龙剑传Z
战国BASARA 4
真・三国无双7 with 猛将传
超级机器人大战原创世纪 无限战斗/黑暗禁狱
新・萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士

电影前线
华尔街之狼 | 饥饿游戏2 星火燎原
美国队长2 冬日战士

ENDING SONG
《灌篮高手》HD版OP



游戏试玩

《蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱》



杀戮地带 暗影坠落



新・萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士

UCG 现已与土豆网合作，精彩视频期期不断！
你可以访问以下网址免费观看！
http://www.tudou.com/home/Gamehalo

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验



ENDING SONG

《灌篮高手》HD 版 OP



游戏试玩

《胧村正》DLC



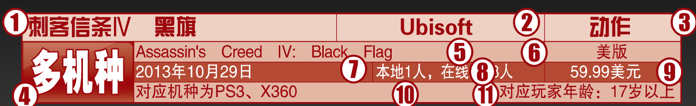
电影前线

美国队长 2 冬日战士

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：黄曦帆

编　　委：冯　健　王锐愚　衣山川　江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2013年11月15日
定　　价：人民币19.80元

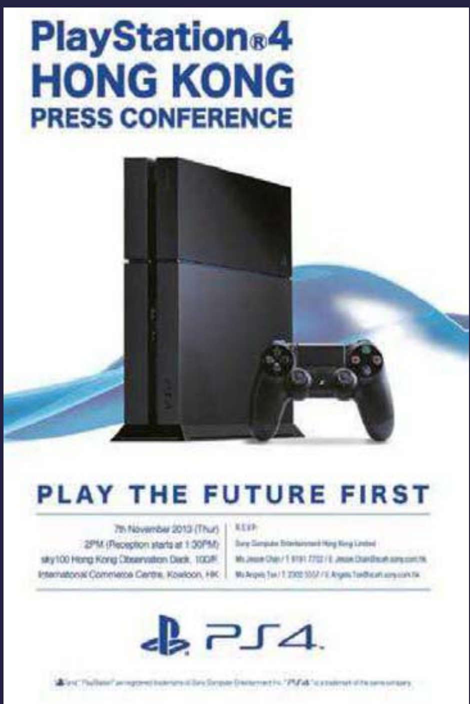
PS4香港发布会隆重举行！港版12月17日亚洲首发



PS4！屹立于香港繁华之巅

文 胜负师　美编 NINA

焦点 OUR FOCUS



11 月 7 日，游戏机实用技术受邀参加了索尼电脑娱乐香港公司（SCEH）于“天际 100”举办的 PS4 香港发布会。“天际 100”位于香港最高楼——环球贸易广场的第 100 层，是香港最高的室内观景台，可 360 度鸟瞰维多利亚港及九龙半岛美景。在“香港繁华之巅”举办的这场发布会可谓意义非凡。

下午 2 时许，发布会正式开始，在简短的流程过后，SCEJA 副行政总裁织田博之登台，向到场的数百位来宾和媒体朋友宣布本次发布会最重要的几条信息。首先是 PSV 的相关消息：

港版 PSV 2000 型发售日为 11 月 16 日，定价 1680 港币（折合人民币 1320 元）。而 PS 家族的最小成员 PSV TV 一经公布便因多彩的功能和低廉的价格受到广泛关注，港版 PSV TV 的发售日定在了 2014 年 1 月 16 日，标准版售价 798 港币（约合人民币 627 元），手柄同捆版为 1180 港币（折合人民币 927 元）。

发布会仅开始不到半小时，便进入最高潮！织田博之宣布：**港版 PS4 会于 12 月 17 日发售，而标准版的定价为 3380 港币（约合人民币 2655 元）。**由于台湾版 PS4 的发售日定在了 12 月 18 日，也就是说港版 PS4 真正成为了“亚洲首发”！这对于长久支持港版的广大玩家来说的确是个好消息。

同时，本次港版 PS4 首发还公布了多个同捆版供玩家选择：PS4 新摄像头同捆版为 3680 港币（约合人民币 2891 元）；PS4《杀戮地带 暗影坠落》同捆版为 3780 港币（约合人民币 2969 元）；PS4《真·三国无双 7 with 猛将传》同捆版为 3880 港币（约合人民币 3048 元）；其中软件同捆版赠送 2 个月 PSN+ 会员，其他版本赠送 1 个月。港版 PS4 首发游戏共计 23 款，其中《杀戮地带 暗影坠落》、《真三国无双 7 with 猛将传》、《NBA2K14》等 7 款作品为中文游戏，而《Knack》和内置游戏《Playroom》更包含简体中文。

港版 PS4 预订从 11 月 8 日开始至 12 月 10 日截止，分为实体店预订和网络预订，至于 12 月 16 日晚在怡东广场举行“PS4 香港午夜首卖会”并不能以现场排队的方式参加，而是需要事先通过指定网址报名，然后从报名者中抽选 100 位幸运者。当然，这 100 名幸运的玩家均可获得首卖会好礼，除了人人有份的潮流品牌 AAPE BY A BATHING APE 限定版 T 恤和抱枕之外，还会随机抽出 30 人获得 PSV TV 各一台，另有 30 人将获得“十年 PSN+ 会员”的超值奖励！

会后感想

PS4 香港发布会盛大隆重，内容紧凑，信息点相当集中。短短一个小时的发布会，将大家最关心的内容悉数公开。首卖会活动的举办方式变化很大，看似幸运玩家的名额较少，但也避免了过去那种为抢首发数百人顶着寒风通宵排队的情况，对于玩家来说更加人性化，而先到先得的其他预订方式也相对公平。不过本场发布会和 PS4 香港午夜首卖会已经是年内 SCEH 最大的活动，原本一年一度的亚洲游戏展（AGS）会停办一年，让人觉得稍稍有些可惜。

不得不提的是，由于港版 PS4 网络预订和首卖会报名都需要提供香港电话及一些个人信息，实体店预订至少也要实地跑一趟，首发日当天还得去香港提货，如果不是离香港比较近，或是有在港的亲朋好友帮忙，对于国内玩家来说这些都存在不小的阻碍。首发初期因货源紧张等众所周知的原因，价格波动会比较大，不急于入手的玩家可考虑在价格平稳后，通过国内实体店或淘宝等渠道购买。

这次发布会最让人意外的是，织田先生全程使用普通话发言，且颇为流利，丝毫没有生硬的感觉。事后从索尼工作人员处得知，原本织田先生是准备用英语发言的，但考虑到在场有不少中国内地的媒体和来宾，便临时改用国语，对于一场在香港举行的发布会来说，这种情况相当罕见。虽说这样的细节无需过度解读，但索尼对于中国市场的重视却显而易见，而 PS4 在亚洲市场的时间优势是否能够最终起到左右次世代战局的作用，让我们拭目以待！



游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

本期大事记 DIGEST

10.29 Take-Two 宣布《GTAV》出货量已突破 2900 万套，即将成为首款突破 3000 万销量的本世代游戏。

10.30 任天堂宣布上半财年运营亏损达 232.78 亿日元，岩田聪承认 Wii U 不是 Wii 的合格继承者。

11.05 Square Enix 召开发布会，正式公布其云游戏技术"Project FLARE"，将对应《DQX》等游戏。

11.06 索尼宣布 PS3 累计销量已突破 8000 万台。

11.07 《COD 幽灵》上市，首日出货额突破 10 亿美元。

11.08 SCE 香港召开新闻发布会，宣布港版 PS4 将于 12 月 17 日发售，定价 3380 港币，首发游戏多达 23 款。

《COD 幽灵》首日出货额突破10亿美元



Activision 宣布，《COD 幽灵》上市首日全球出货额即突破 10 亿美元。在 Activision 的声明中明确指出，这 10 亿美元的游戏是卖给零售商的出货额，实际卖到消费者手中的销售额未公布。

去年，Activision 宣布《COD 黑暗行动 II》的销售额在 15 天内突破 10 亿美元，该数字是实际销售额。《COD 幽灵》能否突破这一销售速度犹未可知。

另外，Activision 援引了微软的数据，《COD 幽灵》上市首周已成为 Xbox LIVE 上人气最高的游戏。玩家的平均游戏时间也比前两作长。Activision 发行部 CEO Eric Hirshberg 表示，由于后面还有 PS4 和 Xbox One 版本，预计《COD 幽灵》将成为最受欢迎的次世代首发游戏。零售商 GameStop 表示本作是其预订量最高的次世代游戏。

此前，《GTAV》创造了首日销售 8 亿美元，3 天内突破 10 亿美元的奇迹。这些数字是实际销售额，《COD 幽灵》应该没有刷新此纪录，因此没有公布实际销售额。此外，该作的次世代版本已经发货给零售商，因此首日 10 亿美元的出货额中可能也包括了次世代版本。

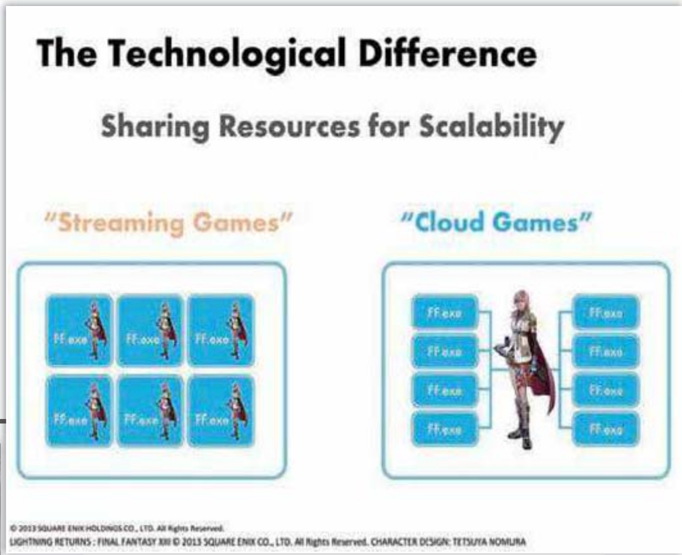
《COD 幽灵》发售后，业界评价普遍不高，Metacritic 统计的平均分只有 74 分。对此，分析家 Doug Creutz 说："我们认为 COD 就像 EA 的《麦登 NFL》一样，每年的销量都差不多，评分多少已经影响不了它的销量。"未来将对其产生实质性影响的只有《泰坦陨落》、《宿命》等新生代大作。

SE云游戏技术亮相，《DQX》走向云端

11 月 5 日，Square Enix 召开发布会，正式公布其云游戏技术"Project FLARE"。SE 声称，该技术将会让玩家体验"在超级计算机上运行游戏的感觉"。

根据 SE 初步披露的技术细节，"Project FLARE"与现有的云游戏平台相比，在服务器的 CPU 和 GPU 架构方面比较灵活，能够实现更高的利用效率。SE 还提出了"即时好莱坞品质动画及物理运算"，利用服务器的强大性能，将好莱坞大片的特效场面变成即时演算的游戏画面。

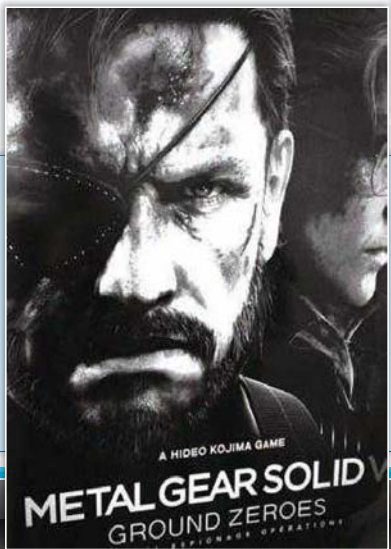
"Project FLARE"在开发过程中获得了育碧的协助，目前育碧正在加拿大开发的 Arcus 技术将会通过"Project FLARE"向玩家呈现。为了提高玩家对"Project FLARE"的关注度，SE 宣布其已经在开发云游戏版本的《勇者斗恶龙 X Online》。



游戏市场规模逼近千亿美金

高德纳（Gartner Inc.）咨询公司最近发布的报告显示，2012 年全球游戏市场规模为 790 亿美元，而 2013 年预计将会达到 930 亿美元，到 2015 年会进一步提高到 1110 亿美元。

2013 年手机游戏市场规模增长最快，预计全年规模达到 132 亿美元，2015 年会达到 220 亿美元。报告中还指出，掌机以及 PC 单机游戏将会变得越来越小众化，"今后不再是重要游戏平台"。甚至 PC 网络游戏今后也将逐渐被平板游戏所取代。



《潜龙谍影 原爆点》明春发售

Konami 宣布，作为《MGSV》序章的《潜龙谍影 原爆点》将于 2014 年春季先行登陆 PS4、PS3、Xbox One 和 X360。次世代版本将以下载的方式推出，本世代为零售版，定价为 30 美元，下载版定价 20 美元。小岛秀夫透露，本作在 PS 系主机上将会有独占内容。他还确认，本作的剧情与过去的系列作"难免会有一些对不上的地方"。

任天堂开发神秘新作《名侦探皮卡丘》？





任天堂曾透露正在开发一款以皮卡丘为主角的新作，现在这款游戏终于曝光。在日本NHK电视台的一档特别节目中，介绍了一款“最高机密”的《口袋妖怪》3DS新作。

这款新作是一款侦探游戏，任天堂已经注册了新商标《名侦探皮卡丘》。据pokemon公司社长石原恒和透露，本作是一个大项目，预定于2015年发售，开发周期为两年。

《名侦探皮卡丘》是一款面向低龄层玩家开发的侦探推理游戏，目的是以全新的游戏方式，让低龄玩家也能享受推理游戏的乐趣。本作中作为玩家伙伴的皮卡丘，不再是大家所熟悉的只会叫“皮卡、皮卡”的黄色电气鼠，而是一个会说话的大侦探，甚至还有一些成人化的台词。玩家需要搜寻线索，进行推理，然后解开谜团。本作还会出现一只蓝色的皮卡丘。从电视节目的制作花絮来看，本作非常注重皮卡丘的面部表情，而且还能利用3DS的摄像头捕捉玩家的表情，然后控制皮卡丘做出相同表情。

任天堂:Wii U已对盈利造成负面影响

任天堂于10月30日公布了2013上半财年的财报，由于Wii U销量不振，在截至9月30日的半年时间里，任天堂运营亏损达232.78亿日元，不过由于日元汇率大幅下降，因而实现183亿日元的汇率获益，从而获得了6亿日元的净利润。上半财年，任天堂的总营业收入为1965亿日元。

上半财年，Wii U的全球总销量仅46万台，累计销量391万台，Wii U游戏累计销量为630万套。此前，任天堂曾预测本财年Wii U可销售900万台。这意味着下半财年的销量要达到上半年的18倍以上，这恐怕是一个很难实现的目标。

任天堂社长承认，Wii U已经对公司的盈利造成负面影响。降价以及加大投入的广告费并未带来太大的销量提振作用，《皮克敏3》、《塞尔达传说 风之杖HD》均未达到销量目标。任天堂将会进一步压缩生产成本、加大数字发行的力度以提升收益。

3DS仍然是任天堂的主要收入来源。上半财年，3DS全球销量为389万台，软件销量2738万套。首周末销量超过400万套的《口袋妖怪X・Y》进一步提升了3DS的人气。

岩田聪在财报说明会上承认：“除了对Wii游戏和周边的兼容之外，我们至今没能够证明Wii U是Wii称职的继任者。”

另外，岩田聪表示任天堂不会通过裁员的方式来改善财务状况。他还相信PS4和Xbox One的发售其实对任天堂也有利，因为会激活整个游戏市场，带动人们的游戏消费需求，任天堂会间接受益。



▲《塞尔达传说 风之杖HD》销量未达目标。

次世代主机本财年内销售1000万台？



EA首席运营官彼得・摩尔日前表示，根据他所了解的情况推测，到明年3月31日之前，PS4与Xbox One的总销量会超过1000万台。他还预测次世代主机将会有极高的软硬件销量比例——预计会达到3:1，也就是说平均每个主机用户购买3张游戏。过去首发阶段的主机软硬件销量比例一般是1:1左右，彼得・摩尔说：“根据第一方推销同捆套装的力度，这个数字会有所不同，但是根据我所看到的，以及从零售合作伙伴那里听到的，没有任何理由会低于这个数字。”

新闻短波

INFO

X360套装打六折

亚马逊宣布推出X360的“金盒子”优惠套装，其中包含250GB版主机、Kinect、一个无线手柄、一个月Xbox LIVE金会员，以及三款游戏（《Kinect运动大会 第2赛季》、《Kinect大冒险》、《极限竞速 地平线》）。该套装售价240美元，比正常价格优惠40%。



NBGI接手《巫师3》

NBGI欧洲分公司宣布，CD Projekt Red开发的RPG大作《巫师3》将由其发行欧版，系列前两作销量已突破600万套。

《分裂细胞》互动电视剧

来自美国版权商标局的消息，育碧可能正在制作一部《分裂细胞》的互动式电视剧，育碧官方并未就此发表评论。

《泰坦天降》跨平台无望

Respawn公司创始人Vince Zampella日前表示，《泰坦天降》将会是Xbox系平台“终身独占”，也就是说永远不可能出在PS4上。

EA取消C&C新作

10月29日，EA宣布关闭Victory Games，其正在开发的免费游戏版《命令与征服》新作也被取消。原因是之前的内测结果表明该作难有作为。

《边境之地2》新资料片

Take-Two宣布，《边境之地2》累计出货量已经超过750万套，正在成为2K Games历史上最畅销的游戏。本作的新的DLC将于11月发售，定名为《猎头者2 荆条火鸡》。

育碧取消Uplay通行证

育碧宣布今后其所有游戏将取消Uplay网络服务通行证。育碧表示，当初推出Uplay的目的，是为玩家提供网络相关的服务于内容，但是今天“单人游戏”与“多人游戏”之间的界限已经模糊，Uplay通行证也失去了存在的意义。

《战地4》可头部侦测

EA确认Xbox One版《战地4》支持Kinect的头部动作侦测功能，玩家的身体倾斜、探头等动作都可以被识别，本作也支持语音控制。

新闻资讯 游戏情报站

新闻短波 INFO

EA放弃泰格·伍兹

EA 宣布，其著名高尔夫游戏系列将不再以“泰格·伍兹”为名，EA Sports 将终止与泰格·伍兹的关系。不过 EA 与 PGA 巡回赛仍然保持良好的合作关系，最新作会继续以“PGA 巡回赛”为名。



PS4 和 Xbox One 版的开发都很平顺，而上世代版本非常困难，简直是噩梦。



《刺客信条 IV 黑旗》制作人 Ashraf Ismail 表示，因为 PS4 和 Xbox One 的架构跟 PC 很像，所以做起来很轻松，而 PS3 和 X360 版本的制作难度大得多。

业界声音

这一轮主机降价会来得比过去更快，他们在控制生产成本方面效率很高。



动视暴雪 CEO Bobby Kotick 认为，因为 PS4 和 Xbox One 都是使用成熟的技术，在降低成本方面的速度会更快，预计能够更快下调价格。

业界声音

PSV降价致SCE业绩恶化

索尼日前公布了截至 9 月 30 日的第二财季财报，游戏部门净亏损 800 万美元，去年同期为盈利 2300 万美元。索尼表示，亏损的主要原因是 PSV 降价。不过游戏部门整体营收提高了 5.7%，达到 1557 亿日元。索尼集团总营收 1 万 7500 亿日元。

PS3+PS2 的季度销量为 200 万台，比去年同期的 350 万台大幅降低。PSP+PSV 销量为 80 万台，去年同期为 160 万台。PS 系各平台软件季度总销量达到了 9300 万套，比去年同期的 6000 万套大幅提升。



Capcom营收大增

由于多款大作上市，Capcom 第二财季的收入同比大幅提高 16.9%，达到 530 亿日元。净收入提高 20%，达到 49.5 亿日元。对收入贡献最大的，是销量超过 280 万套的《怪物猎人 4》。不过《失落的星球 3》销量令人失望，只卖掉了 30 万套。

迄今为止，Capcom 已经有 60 款游戏销量超过 100 万套，历史销量最高的是突破 650 万套的《生化危机 5》。Capcom 预计 Xbox One 独占的《丧尸围城 3》本财年销量将突破 120 万套。

华纳打造指环王前传《中土 摩多之影》

华纳兄弟互动娱乐有限公司（WBIE）日前通过《Game Informer》杂志封面公布了一款《指环王》全新作品《中土 摩多之影》（Middle-earth: Shadow of Mordor）。本作是一款第三人称视点动作游戏，故事发生在电影《指环王》之前、《霍比特人》之后，情节为完全原创。本作对应平台是 PS4/Xbox One/PS3/X360/PC。



本作的主角是原创新角色 Talion，他的冒险将深入摩多腹地，那时摩多还没有变成一片荒芜之地。本作设计了独特的“复仇女神系统”，玩家与敌人的每一次遭遇战，都将是独特的体验。根据玩家的行动，整个世界会发生变化。本作由 Monolith Productions 开发，导演彼得·杰克逊也参与监制。

720p乌云环绕——次世代版《COD 幽灵》表演不佳

Infinity Ward 制作人 Mark Rubin 最近正式确认，《使命召唤 幽灵》的 Xbox One 版本原生解析度为 720p，拉升至 1080p，而 PS4 版则是原生 1080p。Rubin 表示，未来 Xbox One 上面的《COD》还是有可能做到原生 1080p 解析度，但前提是要确保稳定的 60fps 帧率。他建议玩家不要只看解析度的区别，主机提供的功能与服务更加重要。而对于坊间关于 Xbox One 版本帧数也不足的说法，Rubin 予以否认：“我们将两个平台的版本都进行了优化，都达到了 60fps，两个版本的画面都很棒。它们之间的区别可能细微到很多人都不会注意到。不过也有一些人会注意到，这个事情不好说。”

随着 PS4 发售日的临近，各大媒体纷纷解禁了 PS4 版《COD 幽灵》的评分。据 Polygon 网站称 PS4 版《COD 幽灵》存在着帧数不稳定的问题，相反倒是 720p 的 Xbox One 版能保持稳定的帧数。更有未经证实的爆料称，PS4 版《COD 幽灵》的战役部分如果不更新就是 720p。不过尽管《COD 幽灵》的次世代版没有让人看到令人信服的进化点，但从目前的预定情况来看销量依然相当不错。

我们公司内部早就在讨论由 Eidos 或者其他团队开发《最终幻想》系列”。



《闪电归来 最终幻想 XIII》导演阿部雄仁透露，只要找到合适的队伍，有合适的游戏概念，《最终幻想》完全有可能交给 Eidos 制作。对此，系列制作人鸟山求也表示“只要有合适的队伍，最后应该会做出一些很有趣的东西”。

业界声音

史上第一次，女性在家庭高科技产品的购买上成为主力。



EA 创始人 Trip Hawkins 日前在一个会议中说，iOS 系列产品的出现改变了“女性对高科技产品不感兴趣”的传统，母亲们已经成为家庭高科技产品的购买主力，这将会开启很多新市场。他还建议游戏公司去那种妈妈常逛的网站促销儿童游戏。

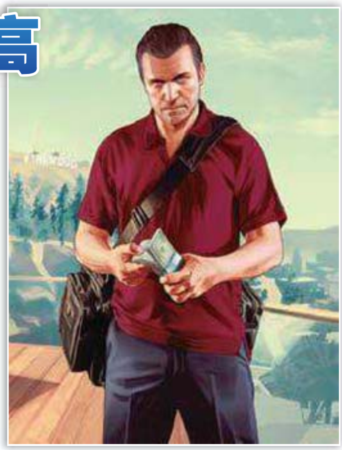
业界声音

PS3突破8000万

11 月 6 日，索尼宣布 PS3 累计销量已突破 8000 万台。索尼表示，未来几年内，PS3 将继续保持活跃。今年假期 PS3 推出的游戏超过 800 款，至今，PS3 累计推出的游戏已有 4332 款。索尼特别表扬了顽皮狗的《最后生还者》，本作上市三周后销量超过了 340 万套。

微软在 10 月份曾宣布 X360 销量突破 8000 万。目前二者的差距微乎其微，PS3 有可能最终销量超越 X360。

《GTAV》出货突破2900万，T2创历史新高



Take-Two 日前宣布，截止到 9 月 30 日的上个财季，其季度营业收入达到了创纪录的 12.7 亿美元。其主要原因，当然是《GTAV》的火爆热销。Take-Two 在声明中说，本作出货量已逼近 2900 万套，只用了不到 6 个星期的时间，就超过了《GTA IV》的最终累计销量。这也是本世代主机游戏迄今为止的最高出货量，《GTAV》相信会成为本世代第一款、同时也有可能是最后一款销量突破 3000 万套的大作。

除了《GTAV》之外，过去发售的一些游戏在该季度也继续保持畅销。《GTA IV》、《边境之地 2》、《荒野大救赎》等游戏总计贡献了 1.18 亿美元的销售额，《生化奇兵 无限》等游戏的 DLC 也带来了 1.05 亿美元的销售收入。

由于《GTAV》销量超出预期，Take-Two 已经将本财年的销售收入目标从 22 亿美元提高到 23 亿美元。此外，Take-Two 表示其为次世代主机准备了 10 款以上的新作，大部分将于下个财年发售。

微软新CEO将抛售Xbox事业?

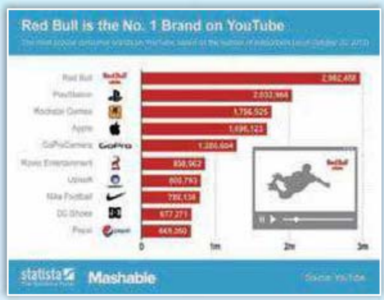


微软联合创始人保罗・艾伦日前表示，对于最近微软的管理层及公司架构调整感到好奇，由其创办的 Vulcan Capital 公司认为微软应该卖掉搜索业务以及 Xbox 业务。因为微软的主要收入一直都是软件和面向商业客户的服务，而其他业务造成其精力分散。

据彭博财经报道，前诺基亚 CEO Stephen Elop 可能成为微软的下一任 CEO。有知情人士指出，Elop 若当选 CEO，可能会卖掉 Xbox 业务，转而集中精力发展 Office 业务。

PlayStation受YouTube推崇

据第三方机构根据 YouTube 各频道订阅用户的统计，红牛是 YouTube 的第一大品牌（订阅用户达 296 万），而 PlayStation 以 203 万订阅用户成为第二大品牌。其他游戏公司包括 Rockstar（第三）、Rovio（第五）和育碧（第六）。微软与任天堂均未进入前十。



《天剑》电影版



PS 官方微博确认，电影版《天剑》将于 2014 年春季通过网络发布，同时在全球部分地区的部分影院上映。本片由 SCE 全球工作室与 Blockade Entertainment 以及《瑞奇与叮当》的电影工作室 Rainmaker Entertainment 合作制作，是一部 CG 电影，由游戏原作的主要配音演员配音。

有图有真相 SCENE

■失落的《星球大战1313》



◀如果没有被取消，《星球大战1313》或许会成为史上最好的《星战》游戏，至少最近刚刚对外发布的这些设定图，已经让人对这个地下世界充满向往。

■PS4版《炽焰帝国II》



▶随着韩国G-Star游戏展的开幕，韩国Blueside公司开发多年的《炽焰帝国II》再度亮相，这次在新宣传图中赫然出现了PS4的标志，官方推特中确认本作将登陆PS4。

■质量效应4



■《宿命》神秘巨怪



◀在Bungie的官方推特上，最近放出了这么一张怪物图，看来这家伙将会是玩家在《宿命》中的噩梦。

◀BioWare制作人Michael Gamble日前在推特上放出了《质量效应》新作的首张图片——可惜从模糊的屏幕中很难看出什么端倪。照片中的X360手柄也说明不了问题，这只是插在PC开发机上用来操作的，实际对应平台未知。

进击最前线

不知不觉，次世代主机终于要跟大家见面了，不过除了首发作品和一些之前就公布过的游戏之外，目前还没有更多新作的情报公开。但相信过不了多久，大家就能在《进击最前线》栏目中看到很多次世代的新作公布了，如果还在犹豫买选择哪台机器的话，大家不妨密切关注我们这个栏目，说不定哪天就会看到让你产生手滑冲动的作品了！

栏目主持 宇宙人



斗神都市

斗神都市



●简介

在成人向 RPG 游戏《斗神都市Ⅱ》发售 20 周年纪念的这一时刻，Imageepoch 正式宣布《斗神都市》登陆 3DS 平台。本作虽然名为《斗神都市》，但是大致内容其实是与和谐版《斗神都市Ⅱ》一样的，画面和系统得到了完全重制，从原作的 2D 点阵图变成了现在的 3D 建模，带来全新的视觉享受。故事讲述主角希德为了与青梅竹马的叶月结缔婚约，而不得不参加每年一度的斗神大会并取得优胜。战斗方面，本作共能够使用 100 种以上的战斗技能，在平时通过赠送礼物给女孩子还能让主角习得全新的技能，习得技能的同时还能欣赏到养眼的福利画面。在迷宫里冒险时还能通过战斗来抓捕各种女性外形的魔物来进行培养，让各位玩家享受一把当主人的乐趣。

【文：秋沙雨】

- ●机　种：3DS
- ●类　型：动作角色扮演
- ●发行商：Imageepoch
- ●发售日：预定 2014 年 1 月 30 日

●亮点细数

全新的游戏系统
给绅士玩家们的诸多福利
焕然一新的游戏画面

静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗

アルノサージュ ~生まれいずる星へ祈る詩~

●简介

本作从世界观的角度来说算得上是 PSV 游戏《圣人协奏曲》的续作，但是本作不管是游戏类型还是登场角色都与前作有着非常大的区别。前作里登场的伊昂与嘉丝迪在本作里分别担任两位女主角，两人都是能够使用拥有强大力量的诗魔法的“古代种”，男主角德尔达曾是精锐部队的成员，因为某件事遭到除名之后就在街头开了一家小餐馆。在战斗里，德尔达的任务就只有一个：保护女孩子们让她们能够顺利发动诗魔法，借以诗魔法召唤出来的强大力量给予敌人最大的伤害。音乐方面将会有 Gust 的老熟人志方あきこ、南条爱乃等诸多音乐制作人加盟。除了两位女主角之外还存在着其他能够使用诗魔法的角色，详细情报还请等待官方的后续报道。

【文：秋沙雨】





- ●机　种：PS3
- ●类　型：角色扮演
- ●发行商：Gust
- ●发售日：预定 2014 年 1 月 30 日

●亮点细数

极具魄力的战斗场面
宏伟庞大的世界观
优雅动听的音乐

磷光的兰蔡

磷光のランツェ

●简介

本作是 Amzy 将于 12 月 4 日配信的第三人称视角动作射击游戏，配信价格为 1000 日元。在战斗里主角有“飞行形态”与“格斗形态”两种模式，在飞行形态下，主角的移动速度加快而且能够轻松回避敌人的攻击，能同时攻击复数的敌人，攻击力比格斗形态要高，而且还能够进行蓄力射击，而格斗形态下能够自动锁定敌人，集中火力对单一敌人进行攻击，两种形态各有利弊，能够让战斗的更加有趣。在游戏里达到一定条件之后还能够获得称号，还能够通过附属部件来对机体进行技能的编辑，打造属于自己的机娘。

【文：秋沙雨】





冲向蓝天的双重形态机娘！

- ●机　种：3DS
- ●类　型：动作射击
- ●发行商：Amzy
- ●发售日：预定 2013 年 12 月 4 日

●亮点细数

两种战斗模式自由切换
高速战斗的爽快感

噗哟噗哟对俄罗斯方块

ぷよぷよテトリス

●简介

《噗哟噗哟》与《俄罗斯方块》这对益智类游戏界的白金搭档竟然宣布要合作推出游戏?！这估计是不少人在听了消息后的第一反应。正如标题所说，本作的主要模式是《噗哟噗哟》与《俄罗斯方块》两种风格游戏的相融合，例如左边是《俄罗斯方块》，右边是《噗哟噗哟》的这种形式，当然，也有《俄罗斯方块》对《俄罗斯方块》、《噗哟噗哟》对《噗哟噗哟》的传统形式。在本作的对战模式里如果能够给予对手很大的伤害的话将会触发各种各样的舞台效果，除了传统的下层方块增加之外还有舞台倾斜等各种各样的形式。除了 PS3 版之外，其他三个平台版本都会在发售日当天配信下载版。

【文：秋沙雨】



噗哟噗哟与俄罗斯方块的神奇联动?！

- ●机　种：PS3/PSV/WiiU/3DS
- ●类　型：益智
- ●发行商：SEGA
- ●发售日：预定 2014 年 2 月 6 日

●亮点细数

两大益智类游戏合作
更加丰富的舞台效果

瓦尔哈拉骑士3 黄金版

ヴァルハラナイツ3 GOLD

●简介

MMV AQL 于 11 月 12 日正式公开了本作《瓦尔哈拉骑士 3 黄金版》，本作将会在本篇的基础上追加全新的剧情，在本作里还会追加“天使（Angle）”与“恶魔（Demon）”两个新种族，新的剧情便是围绕着这两个种族之间的争斗而展开的。本作还搭载了两名玩家共同作战的“共斗模式”与两名玩家之间进行战斗的“对战模式”，这两个模式不仅仅支持线下对战，还支持联网对打。敌我双方进入大混战的“高速 7vs7 战斗”模式里追加了 5 种新职业，共计能够使用 25 种职业来进行战斗。本作的初回特典为三个新任务的下载码，其中两个任务为开启新职业的任务，剩下的一个任务为入手红色比基尼泳装换装的任务。

【文：秋沙雨】

- ●机　种：PSV
- ●类　型：动作角色扮演
- ●发行商：MMV AQL
- ●发售日：预定 2014 年 2 月 27 日

●亮点细数

追加新种族与剧情
对战模式的调整
7vs7追加新职业





骑士啊，再次举起你的武器吧！

热点追踪

NEWS REVIEW
深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

改变世界的阀门与蒸汽机

Valve 即将推出 Steam Machine
它或许会改变电视游戏的格局

游戏主机市场可能是世界上门槛最高的行业之一，巨大的研发投入、高额的生产成本、深厚的第三方关系……这些都是进入家用机硬件市场不可或缺的因素。松下、NEC、世嘉、3DO……无数巨头在这个行业里折戟沉沙。但仍然有各种厂商前仆后继。

游戏主机市场的游戏规则已经改变，微软与索尼都使用了 PC 的架构，既然如此，PC 游戏领域的巨头也迎来了进入电视游戏市场的最佳契机。

最近 Valve 宣布其 Steam 在线游戏发布平台的活跃用户已经突破 6500 万，这与 PS3 和 X360 的玩家数量基本相当。Steam 拥有 3000 多款游戏，是 PC 游戏玩家的首选平台。如果这些玩家都买一台 Steam 的专用游戏机，那么 Valve 将成为索尼与微软最强大的对手。在明年 1 月的消费电子展期间，Valve 将会宣布与多家硬件生产商合作，公开一系列的 Steam Machine。这些主机会有不同的规格与售价，使用 Valve 研发的 SteamOS 操作系统(基于 Linux)。Valve 已经研发了一个专用手柄，可以取代 PC 游戏的传统键鼠组合。

“长期以来，我们的用户对此有强烈的需求。”Valve 产品设计师 Greg Commer 说。“他们喜欢游戏，也爱他们的家人。如果他们要到客厅里，就要放弃在另一个房间里他们所爱的游戏。”

Valve 就是要让他的玩家们把游戏从电脑室搬到客厅。

PC 游戏救世主

Valve 的总部位于西雅图市郊的 Bellevue 城，是一座毫不起眼的办公楼。Bungie 就在其附近，开车再走一小段路，就能看到微软和任天堂的总部。Coomer 说，现在 Valve 也是一家硬件公司了。在公司的几个大办公区里，有好几部 3D 打印机，电子工程师们的办公桌上各种装置堆积如山，示波镜、硬件样品等随处可见。硬件研发工作室都是在这个办公楼里完成的——除了注模等生产环节的工作之外。目前 Valve 有 330 名员工，其中 40 人负责 Steam Machine 计划。



▲左起依次为：Anna Sweet、Eric Hope 和 Greg Coomer，Valve 负责 Steam Machine 的三位主要工作人员。

1996 年，微软高级工程师 Gabe Newell 与 Mike Harrington 合伙创办了 Valve 公司。通过《半条命》、《反恐精英》等游戏成名后，Valve 看到了另一个机会。在 2002 年，游戏的购买、安装、打补丁是一系列令人烦恼的事，成为 PC 游戏的绊脚石。所以 Valve 打造了 Steam，提供 PC 游戏的一站式服务。只要运行 Steam，游戏的购买、下载和维护全都自动进行。而且由于很多玩家一直挂在 Steam 上，因此这也成为一个将玩家集合起来，进行游戏网战匹配的场所。

Steam 的发展之路并非坦途，早期由于服务器问题不断，想要为玩家踢走绊脚石的 Steam 反而自己成了绊脚石。2004 年，Valve 为了强力推进 Steam 而做出了一个饱受争议的重大决定：玩家就算是从零售店购买了《半条命 2》光碟也要安装使用 Steam。这引起玩家的强烈反感。更糟糕的是，由于 Steam 不堪承受大量涌入的玩家，导致网络服务一度瘫痪，玩家要等待数小时甚至数日才能将游戏激活。

《半条命 2》事件之后，Steam 声名狼藉。但是几年后，当人们再次注意到 Steam 这个名字，它已悄然成为 PC 游戏最后的堡垒。随着功能与服务的逐步完善，Steam 逐渐成为了 Valve 当初设想的摸样。更重要的是，Steam 常常是以白菜价提供游戏。因为下载的方式发行成本几乎可以忽略不计，就算只卖 1 美元也是纯利润。而传统零售渠道在运输、物料、渠道等成本上至少就要在每套游戏身上平摊十几美元。

Steam 上线十年后，积累了 6500 万用户，将 PC 游戏市场从死亡的边缘拉了回来。现在它开始与巨人正面竞争。与微软和索尼相比，Steam 最大的优势是游戏售价便宜。虽然 PSN 和 XBLA 经常推出价格低廉的下载版游戏，但绝大多数是小游戏，传统大作一般不直接提供完整的数字版。这是因为大部分游戏仍然是通过零售渠道销售的，索尼与微软必须保持与零售商的良好关系，无法在其网络平台上推出价格太低的数字版伤害零售商利益，就算是推出了完整数字版，售价也不会比零售版低太多。这种利益捆绑的格局至少在未来几年内都无法打破，而这就成为 Valve 最大的机会。

大约一年前，Valve 迈出了走出电脑室的第一步，公布了 Big Picture Mode。它提供了家用机式的操作界面，可以把玩家的电脑变成一台游戏机。不过其象征意义多过实际意义，有几个玩家会每天不辞疲累地在客厅和电脑房之间搬运笨重的电脑？而且因为很多游戏不

支持手柄，有些支持手柄的游戏还要用鼠标先安装好，所以还是要把鼠标与键盘一块带上。

Valve 的做法与微软、索尼等巨头不同，不会等产品经过深入调试之后才公布，而是每次公布一点，收集用户的反馈，不断调整、改良，直到产品完善为止。但这一次 Valve 有所不同，它将推出一个能完全解决客厅问题的硬件。

手柄解密

在 Valve 的展示厅里，摆放着几十个造型怪异的硬件原型。Valve 在设计输入设备时，首先就尝试了有未来色彩的技术，包括虚拟现实、穿戴式操控设备等。最早开发的一个输入设备是一对手套，通过手指的动作能够实现很多细微的操作，但这款产品难以成为实际商品。

于是 Valve 的方向马上改变，采取了更具可行性的方案——一款能够真正取代键鼠的手柄，能兼容 Steam 的所有游戏。这有两方面的挑战：首先要有一个能取代鼠标的高精确度定位设备，而类比摇杆是无法取代鼠标的。其次是需要有很多很多的按键。

Valve 一度使用了一种轨迹球取代右摇杆，这个方案发展成一个很滑稽的设计造型——完全就是一颗大球，用拇指拨弄上方，其他手指在下方操作。球体本身内置了触觉回馈技术。与此同时，Valve 也在研究一种触控界面，除了现在看到的拇指触控板之外，还有更复杂的创意。有一个方案就像是在手柄状底座上安装一个智能手机。所有游戏都可以在手柄屏幕上自定操作方式。还有一个概念是模组式控制器，左右两边可拆分，根据不同游戏的需要安上摇杆、触控板或者轨迹球。

最后 Valve 在手感和功能上找到了一个平衡点：在采用触控板式操作的同时，结合了按键的实体感。Valve 决定使用两个触控板，游戏开发者可以控制触控板对玩家的操作所做的反应。他们以此为基础设计了手柄的造型。但是这样的手柄真的好操作吗？玩家的拇指可能会占到触控区的一大片地方，游戏如何判断玩家的操作意图？

根据玩家的实际体验，Steam 手柄的操作手感比看上去的好很多。触控区是向内凹的，只有拇指的中心位置才会触控到。其最大的秘诀在于触控区下面隐藏了一块可动的电磁石，当你的拇指在上面移动的时候，电磁石会跟着移动，在拇指下方震动着，发出球滚动的声音。这会让玩家产生切实的触控感，而不是像普通触控板那样虚无。

还有一个秘诀是按键。当然，手柄肩部有扳机键可以用食指来操作，还有是在手柄背部还有几个键可以用，这使得用普通手柄玩游戏时派不上用场的无名指和中指都有了用武之地。此外，手柄正面的两个触控板也可以当按键按。Valve 表示，在最终成品中，手柄中部还会有一个小屏幕，玩家可以在上面设置几个虚拟按键。Coomer 说，之所以几十年来都没有一个通用的控制器能够替代键鼠组合，就是因为不同的游戏总是会用到一些特殊按键，而这样一个能够任意设置按键的屏幕，就提供了迎合不同游戏需要的灵活度。玩家还可以保存自己的键位设置并上传到网上，网友们可以尝试并对设置方案进行打分，分数最高的排列在最前面，懒得自己设置的玩家可以直接选取。



▲在 Valve 办公楼的走廊上挂着《军团要塞 2》著名角色们的肖像，这条走廊通往休闲区的浴室。







▲ Valve 设计了数十种手柄方案，才最终选择了如今公布的版本。



▲ Steam 手柄用两个多用途的触控板取代了传统的摇杆和按键。

登山路

目前 Valve 并未公开由合作伙伴生产的 Steam Machine，面向媒体展示的是 Valve 自己做的原型机，Valve 向 Steam 社区选出来的 300 名幸运玩家发放了原型机用于测试。这些原型机外形像游戏机而不像 PC，外形与尺寸和 Xbox One 相当。而且在运行时非常安静，机身的热量也不高。可见 Valve 在散热方面控制得非常好。不过这些原型机的成本很高，如果拿来卖，大概相当于高端 PC 的价格，光是一块显卡就要数百美元。不过 Coomer 说明年 Steam Machine 发售时将会有多种配置，多种价位提供。

由于这些主机是使用专为游戏优化的 SteamOS 系统，因此能够更大限度地发挥硬件的游戏效能，比同配置的电脑有更好的游戏画面。根据实际测试，在相同画质设置下，Steam Machine 的帧率大大提高。

最后一点是 Valve 无法控制的，游戏开发商是否愿意为 SteamOS 进行游戏优化？虽然目前 Steam 上有 3000 多款游戏，但只有大约十分之一能在 Linux 上运行。除了 Valve 自己的游戏外，这些游戏大多不是 3A 大作，一般都是一些独立游戏。对此，Valve 的 Anna Sweet 表示已经有很多合作伙伴决定加盟，他们对 SteamOS 的评价都很高。

Gabe Newell 推崇开放、免费的平台，他厌恶 Windows8，更视苹果为客厅娱乐的最大威胁。“苹果已经用平板电脑颠覆了 PC 领域，他们也可能在客厅领域带来冲击。如果是那样的话，他们可能在一时之间吸走所有氧气，让我们难以呼吸。我们可能会面临一条登山路。”Gabe Newell 说，Valve 没有对竞争趋势进行太多的分析，他们只是根据顾客的需要推出新产品，只是为玩家游玩 Steam 游戏增加一种新方式。他相信有很大一部分 Steam 忠实用户需要这个。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



刺客信条IV 黑旗



PS3/X360

■Assassin' s Creed IV: Black Flag
■Ubisoft
■动作冒险
■2013年10月29日
■美版

黄金珍藏

28

[游戏简介]本作讲述了17世纪发生在海盗黄金时代的故事，爱德华・肯威，身具海盗与刺客双重身分的主角将带领着玩家感受扬帆四海和深海寻宝的乐趣。许多同时代的著名海盗如黑胡子、查尔斯・范恩还有海盗女王安妮・波尼等等，全面进化的海战系统将会不一样的刺激体验。

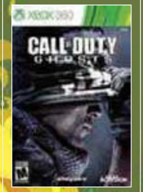


可玩要素极其丰富是本作最大的卖点，捕鱼、探索沉船、寻找宝藏等等，足以提供几十小时的游戏乐趣。故事虽然因为时间跨度太长而有点零散，不过却也有许多充满了情感冲击力的时刻。最后结局时，当歌声响起，著名海盗们的面孔一一掠过，一股伤感油然而生。最后故事接续上前作剧情是点睛之笔。

作为跨世代的一作，游戏本身使用大海作为开放世界的设定比过往的作品更有野心，元素也非常丰富，除了从上一作继承来的狩猎和被发扬光大的海战，还有猎鲸、海底寻宝和藏宝图等丰富内容。但本世代主机已经有点容不下游戏本身构想，一些场景应该会在次世代版本中变得更加美轮美奂。

作为系列最新作，本作并没有让人失望。继承了系列特色的同时，主角身兼海盗的身分带来了海战、寻宝等众多要素，扩展了游戏的广度和深度。游戏的剧本非常棒，在细腻的表现下，突出了每个人的个性，也将海盗时期的生活生动地呈现在玩家面前。相信次世代版本的表现会更好。

COD 幽灵



PS3/X360

■Call of Duty: Ghosts
■Activision
■主视角射击
■2013年11月5日
■美版

热血推荐

25

[游戏简介]一年一作的《COD》，这回又轮到Infinity Ward开发。本作是系列的第10作，完全跳出了《现代战争》的框架，开启了新的篇章。除了激动人心的战役模式之外，《现代战争》招牌式的特别行动模式被去掉，取而代之的是全新的灭绝模式和战队模式。多人联机模式新增了角色的设定。



因为有次世代版在后面掠阵，这次的本世代版不是太令人满意。这主要表现在多人联机模式上，不能查看信号的设定匪夷所思，照搬次世代版的大地图却最多只支持6对6的战斗，使得战斗的火爆程度下降了不少。不过新增的灭绝模式相当过瘾，虽然深度不及T组的丧尸，但也相当好玩。生存模式也丰富了不少。

相较以往的系列作品，本作在剧情方面略显薄弱，但结局峰回路转令人惊愕，不禁让人对续作充满了期待。好莱坞大片式的电影化体验让人欲罢不能，一如既往优秀的网战模式足够玩家玩上一整年，新增加的灭绝模式更是充满了挑战和乐趣。一款游戏中能获得三种不同的游戏体验，相信总有一种模式适合你。

在经历了三作《现代战争》的精彩体验后，本作的游戏体验显得中规中矩，缺乏令人眼前一亮的新体验，尽管游戏的外在发生了一定的变化，但是无论引擎还是游戏机制都缺乏变动，加上没有了《现代战争》的人物吸引力，这恐怕是IW制作的最没有魅力的一作《COD》了，但网战体验依然很棒。

BATTLEFIELD 4



PS3/X360

■BATTLEFIELD 4
■EA
■主视角射击
■2013年10月29日
■美版

热血推荐

24

[游戏简介]作为系列的最新作，《BATTLEFIELD 4》中玩家将扮演丹尼尔・瑞克，深入一场大阴谋中并探求隐藏在其中的真相，电影化的成熟表现方式为本作的单机战役加分不少。在多人战役下，关卡进化、多样化的兵种和细腻的手感给玩家们带来白热化的竞技体验。



本世代版的表现着实一般。画面平庸不说，战役部分的流程本身是乏善可陈，还充斥着各种BUG，还有掉档的问题，令人怀疑制作方的心思是不是全部花到次世代版上了。多人模式一如既往地优秀，但新要素都要次世代版才能完全体现出来，因为人数不够，显得地图特别空旷。网络问题也始终困扰玩家。

游戏的多人模式下了不少功夫，多样化的职业，极具真实性的枪械手感，充分的可自定义要素具有不少研究价值，指挥官模式和关卡进化也让战场局势瞬息万变。但遗憾的是，单机战役剧情太差，流程极短，层出不穷的恶性Bug让人哭笑不得，这样的战役不要也罢。

单人模式虽然显得很薄弱，但在多人模式有不少亮点，玩家可以在游戏里体验更为强大的破坏效果，小到破坏敌人掩体，大到拆楼拆房，让战局有了更大的变数。多样的职业搭配，加上更加完善的自定义武装和载具系统，使得游戏的可玩性大幅度上升，极大地延长了游戏的时间。

泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔



PS3

■ティアーズ・トゥ・ティアラⅡ -霸王の末裔
■Aquaplus
■策略角色扮演
■2013年10月31日
■日版

22

[游戏简介] 由 Aquaplus 推出的“《泪洒三重冠》系列”最新作，故事以前作的世界观为基础展开，以全新的角色展开新的故事。游戏收录了多达 45 关，有多种难易度选择满足不同玩家的喜好。可用角色多达 17 个，还可以通过 DLC 下载到前作的角色。



作为一款颇为传统的策略角色扮演游戏，本作无论剧本容量还是流程长度都非常厚道。游戏难度颇高，特别是如果想要取得 Bonus 和高评价，必须经过一番严谨的考虑和配置。不过这次改为三头身的人物比例给人感觉极其别扭，人物、场景的建模也比较粗糙。剧情的套路也没有什么亮点。

本作并不与前作一样使用等身建模，而是使用了 Q 版造型的建模，使得画面整体变得非常可爱但是少了几分紧张感。部分 CG 的重复利用率较高，有一部分 BGM 沿用自前作。剧情讲述的是主角等人反抗帝国暴力统治的革命故事，部分细节的捏他算是给前作玩家的福利。

游戏延续了前作的世界观，但以全新的舞台和角色构造出了一个全新的故事，即使是没有玩过前作的玩家也不必担心。虽说本作是一款注重策略性的 SRPG，但上手之后能够体会到别样的爽快感，三头身比例的 Q 版人物也十分可爱。美中不足的是游戏的场景刻画有些马虎，而且过场剧情十分冗长。

秋叶原之旅 2



PS3/PSV

■AKIBA’S TRIP 2
■Acquire
■动作
■2013年11月7日
■日版

20

[游戏简介] 以“扒掉敌人衣服”为卖点的《秋叶原之旅》的续作，得益于机能的提升，本作在各个方面都有了不小的进化，场景及人物的刻画更加精细。玩家不仅可以在虚拟的秋叶原里四处闲逛，感受浓厚的 ACG 气息，还和同伴一起与名为“魔骸者”的敌人进行战斗，从而探究出事件背后的真相。



游戏的画面和人物建模等相比前作有了很大的提升，对秋叶原整体的还原度也更高。“扒衣”作为系列的特色系统，在本作中亦得到了强化，连续扒衣以及连携扒衣等不仅爽快感十足，演出效果也非常恶搞有趣。不过比较遗憾的是游戏依然是“伪开放世界”，频繁的换区读盘十分影响游戏体验。

相比 PSP 平台上的前作，本作在细节方面有不少进步，到处都有与现实联动的游戏或偶像的 PV，真实地还原了秋叶原的日常景象。人物设定与大量的语音颇有良心，台词设计有趣。但运行帧数不足，动作表情虽多但表现僵硬。尽管有着“战斗脱衣”的邪恶要素，但打击感令人无法恭维。

新增加可以跟妹子一起作战的设定非常讨喜死宅玩家，各种搞怪度满点的表现使得整个游戏氛围非常欢乐。画面比起前作有了明显的提升，但远未能达到高清平台的标准。跟前作一样每个场景都做得比较小，而且切换场景的读盘时间也难以令人接受，加上帧数不足等问题严重影响了本作的流畅性。

蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱



PSV/3DS

■Batman: Arkham Origins Blackgate
■WB Games
■动作
■2013年10月25日
■美版

21

[游戏简介] 本作是“《阿克汉姆》系列”首次登陆掌机的作品，剧情紧接在《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》之后，讲述关押各种超级恶棍的黑门监狱发生爆炸后，蝙蝠侠前往调查并解决危机的故事。游戏致力于在掌机上重现近似于家用机版的游戏体验，并活用两台掌机的触摸屏元素来增加新的游戏体验。



有没有玩过家用机版的《蝙蝠侠》会是影响玩家对本作评价的主要因素。如果已经体验过，就会觉得本作的格局太小，每一项元素都还原得太简陋，有点不堪入目。但对于没玩过的玩家来说，其实本作还是很有意思的，战斗，潜行，解谜三大元素一个不缺，2.5D 的场景设计也很有想法，值得一玩。

本作针对掌机的特性更改为横版过关模式，新增的触摸屏操作让游戏的耐玩程度上了一个档次。但是游戏的打击感比起主机版来说差了不少，缓慢而僵硬的动作让人不快。而且游戏中存在一些 BUG，再加上自动存档的机制，运气不好的话会遇到卡死的情况，只能删档重来。

虽然是动作游戏，但是本作在战斗中呈现的却是有气无力的慢动作，而 BOSS 战的设计也缺乏挑战性，实在让人哭笑不得。游戏过程中频频用到触屏操作，在多周目中会略显繁琐。好在收集要素非常丰富，而攻略方面也有相当不错的自由度，在不长的流程中也提供了较多可以打发时间的游戏内容。

胧村正 DLC

PSN

■2013年11月12日
■37港币
■胧村正 ■动作
■MarvelousAQL

推荐度 **8.0** /10



《胧村正》的第一弹 DLC《化猫 津奈缶猫魔稿》讲述了一名少女化身猫妖复仇的故事，战斗系统有别于本篇，新增了 3 名 BOSS 和 6 个奖杯，并有 2 个结局，通关一遍后还可去挑战本篇中的全部 BOSS 和魔窟，可说是物超所值。但是双结局奖杯存在 BUG，至今官方仍未更新补丁，叫人有点无语。

嗜血骑士

PSN/XBLA

■2013年11月1日
■14.99美元
■Blood Knights ■动作
■DTP Entertainment

推荐度 **6.0** /10



本作的打击感和画面尚可，不过动作的僵硬也不容忽视，男主角扭捏的双肩和翻白眼的表情尤其滑稽。游戏可双人合作，单人模式随意切换男女主角，远近战交替的战斗需要动动脑筋。吸血能力使战斗更刺激，颇有意思。对话采用分支式选项，但关卡还是线性的。游戏总体上缺乏雕琢，给人半成品的感觉。

新闻资讯 黄金眼

文 秋沙雨 美编 anubis

超级马里奥 3D世界	Nintendo	动作
Wii U スーパーマリオ 3Dワールド		日版
预定2013年11月21日	本地1～4人	5985日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

距离 WiiU 平台的“《马里奥》系列”最新作《超级马里奥 3D 世界》发售还有不到一个星期的时间，此前杂志一直没有做过相关报道，现在就让我们一起来看一看已公开的情报吧。本作的舞台是妖精之国，玩家们所熟悉的马里奥将会与小伙伴们一起在 3D 的世界里冒险，令人惊讶的是碧奇公主这次所扮演的不是被抓走的角色，而是作为玩家可操作角色之一，与马里奥等人一起共同战斗。



四人一起畅游神奇美妙的3D世界！

一起冒险的四个小伙伴





路易

有着优越的弹跳力，甚至能够通过跳跃直接跨过敌人，还能跳到很多其他角色无法抵达的高处，胆小的路易将会在本作里有不少活跃之处。







马里奥

玩家们最为熟悉的角色，各项能力较为平均，适合在游戏初期用来适应操作，同时也适合初学者使用。

碧奇公主

本作里很难得没有被库巴抓走的公主殿下，在跳起来落下时会有浮游效果，可以避免失足掉落到陷阱或敌人身上，和马里奥一样，是很适合初学者的角色。

小蘑菇

在四人中速度最快的角色，逃离敌人或挑战限时机关时最适用的角色，不过由于身高问题所以跳起来的高度比其他人稍微低一些。适合喜欢进行各种极限挑战的玩家。

©2013 Nintendo

剧情简介



这是在一个正在举行祭典的晚上，马里奥等人在碧奇公主的城里发现了一个漂亮的水管，他们爬进去看时发现库巴正在侵占“妖精之国”，为了拯救陷入水深火热之中的妖精们，马里奥等人展开了全新的冒险之旅……

丰富的动作要素！



玩家们可以打倒猫咪酷栗宝来拿到金色的超级铃铛，让自己的操作角色变身成猫咪的模样，不仅能够爬墙，还能够用爪子来攻击敌人。

猫咪变身

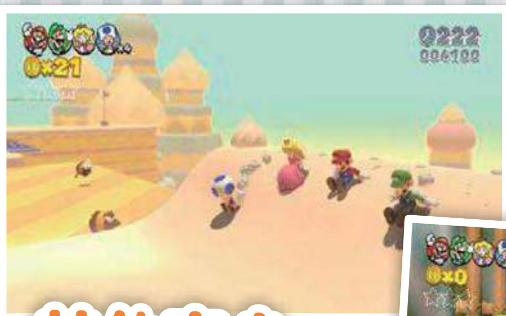




分身变身



寻找红色的超级铃铛可以让自己的操作角色变成两个人，在变身时继续拿取超级铃铛的话人数还会继续增多，最多可以增加至 5 人。如果是四个人一起玩的话整个场景将会有 20 人……可想而知有多么热闹。



除了以上两种新增加的变身之外，本作还保留了其他的变身，例如变身成酷栗宝（可以接近酷栗宝时也不会被攻击），变身成弹珠盒（可以发射弹珠），甚至是金币箱子，除了这些之外还有各种各样的变身等待玩家们去挖掘。

其他变身

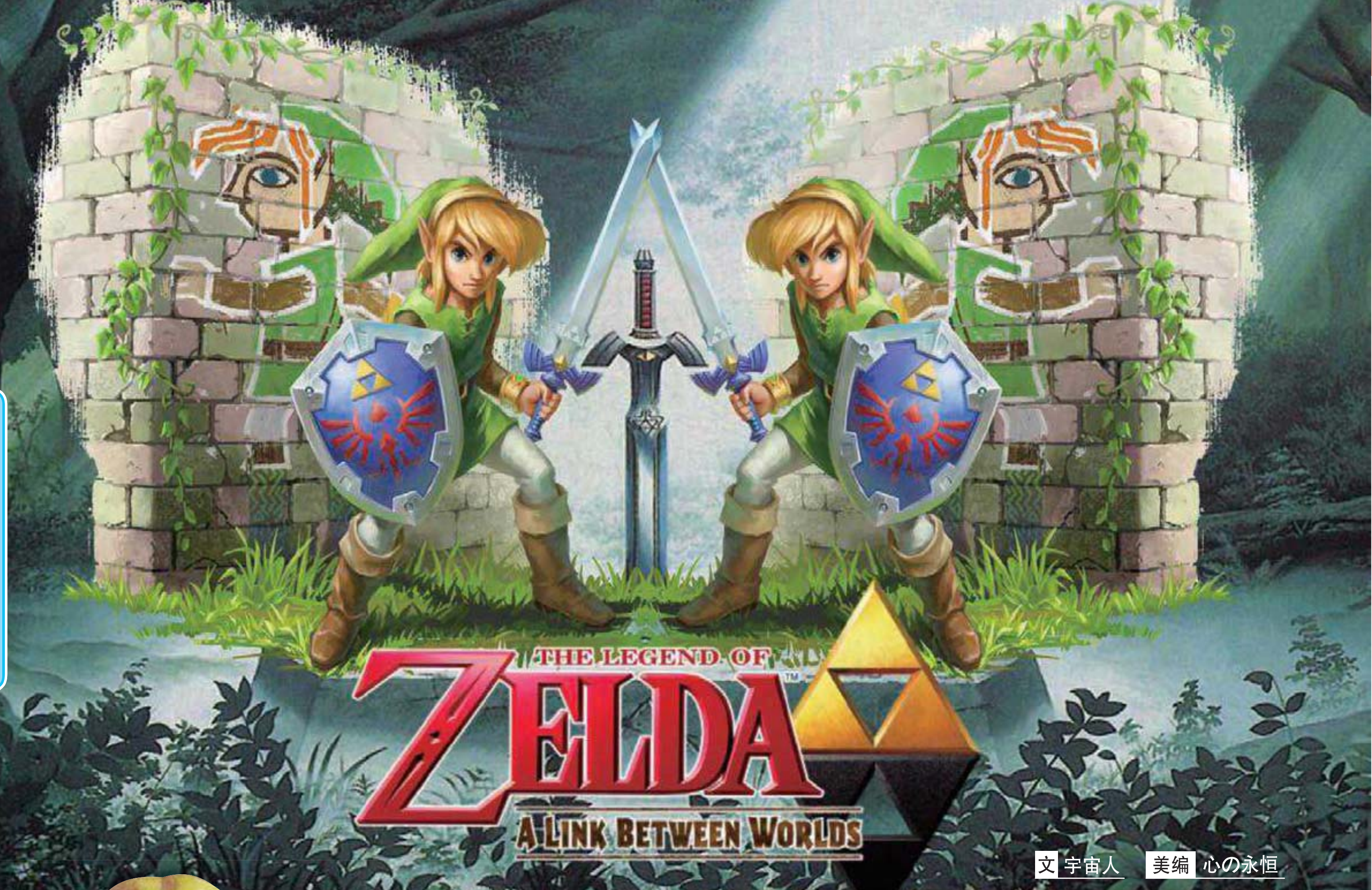


在透明的管道里冒险！

在本作里除了那些玩家们所熟悉的红色绿色的管道之外，还新增加了透明的管道，除了能够让玩家们观察角色们在管道里的样子之外，还追加了管道内的一些机关。







文 宇宙人　美编 心の永恒

纵观“《塞尔达传说》系列”发展至今，每一部作品之间虽然都有千丝万缕的联系，但它们无一例外都是讲述了一个完整的，相对独立的故事，因此每一作都有一个独一无二的副标题，使得玩家无论从哪一作开始，都能毫无障碍地体验作品的故事。但是这次《众神的三角力量 2》终于打破了这个传统，首次以序号承接了一部已有的作品。这可以说是经典的延续，也可以说是一次新的尝试，至于本作能给大家带来怎样的惊喜呢？让我们拭目以待吧。



塞尔达传说 众神的三角力量2		Nintendo	动作冒险
3DS	ゼルダの伝説 神々のトライフォース２		日版
	预定2013年12月26日	本地1人	4800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

故事梗概

前作《众神的三角力量》中，林克跟七贤者合力成功封印了大魔王加农，拯救了海拉尔王国。而这场战斗也被当成传说流传了下来。时至今日，另一位拥有跟勇者相同名字的少年林克，在锻造屋过着见习修行的生活。某天他将别人遗留下来的剑送回去的时候发生了某件事，让他被卷入一场更严重的事件中去。



塞尔达公主

塞尔达再次以公主身份回归！



■“终于又可以回到我的宝座上面了。”

本作的女主角，海拉尔王国的公主，曾经顺利抵御了魔王加农的侵略，身上穿着的衣服印有王家的纹章“三角力量”。作为系列女主角通用继承的名字，近几部作品中塞尔达的设定都并非公主。但这次终于重新回到公主身分登场了。

前作熟悉的地点依然存在

作为本作舞台的海拉尔王国是《众神的三角力量》很多年之后，因此当年海拉尔的面貌会残留到现在。比如林克的家、封印大师之剑的森林等等，对应位置都是跟前作一模一样的。但是具体到里面的构造又会焕然一新。想必玩过前作的老玩家都能在这找到亲切感吧。



◀前作林克和加农战斗的情景如今后人用壁画将其流传下来。



▲这次林克的家跟以前是同一个地方，说不定牌子、壶之类的东西也是能破坏的哦。



▼海拉尔王国的某个村子，当初强得没谱的小鸡敌人难道本作也会存在么？

©2013 Nintendo.

林克的新能力——壁画

本作中，林克因为某件事而获得了全新的能力，他的身体可以潜入墙壁中变成一副壁画，并且在墙壁中自由移动。潜入墙壁中之后原本俯视角也会变成侧面视角，说不定还能发现一些解谜提示。利用壁画能力，林克可以从瀑布里面穿过去，度过一些龟裂的地面，甚至越过墙壁之类的障碍。解谜手段会更加丰富。


潜入壁画中



林克

本作的主人公，在锻造屋过着见习的生活。偶然的机会下得到了大师之剑以及变成壁画进入墙上的能力。利用他的能力和武器向邪恶发起挑战。



◀在墙壁中移动，这个状态下还可以拿走墙上的心形图腾进行回复。


■利用壁画可以实现很多意想不到的脱险手段。

不再局限于2D的解谜！

在传统的2D俯视角游戏中，前作已经称得上达到了巅峰水准了，因此，本作将会在这个基础上再次进化，加入“高低差”的概念。比如一些场景要触发高处的开关。迷宫场景也会有大量高低差的地形，跟前作相比绝对有翻天覆地的变化。而且利用3DS的裸眼3D功能可以看出场景的纵深。当然，只有2D画面也能乐在其中。


▲BOSS战中必须用到的道具有不少也是活用高低差的。


▶高处的机关自然要依靠弓箭的帮助了。




▲利用机关一口气脱离敌人徘徊的楼层，多层的迷宫结构是本作的一大特色。

与海拉尔相对的两个世界

跟前作一样，本作林克要在两个世界之间展开冒险，但跟之前光世界和暗世界不同，这次的异世界是一个有别于海拉尔，由另一个王国统治的世界。那个王国的地理环境跟海拉尔相似，但是环境却一片荒芜。这个异世界跟海拉尔王国到底有什么关系呢？一个世界中发生的事情会又会怎样影响另一个世界？




▲跟海拉尔王国的氛围完全不一样的异世界，林克恐怕要继续来回于两个世界之间解谜了。

①②同样是林克的家，来到另一个世界之后就会染上了非常诡异的气氛，地上随处可以看到骷髅头。
③④庄严的走廊到了另一个世界之后就会充满“恶魔城”般的气氛。
⑤⑥完好的桥到了另一个世界也有可能坍塌掉。



"《大合奏 乐团兄弟》系列"最新作《大合奏！乐团兄弟 P（下称：合奏兄弟 P）》即将登陆3DS，本作在作为一款音乐游戏的同时，也是一款功能独特的音乐制作软件，玩家可以创作自己的歌曲，甚至可以上传到网络与大家分享自己的成果，这究竟是一款怎样的游戏呢？跟随笔者来了解一下吧！

新闻资讯 前线狙击

文 实习编辑 鱼楠 美编 NINA

什么是"合奏兄弟 P"

首先，《大合奏！乐团兄弟 P》是一款音乐游戏，玩家可以通过这个游戏，使用3DS演奏各种乐器。游戏的玩法以及难度都有很明确的分类，无论是擅长演奏乐器的人或从未接触过乐器的人都能在这款游戏中找到乐趣。

"P"的秘密

标题中的"P"有着"专业（Professional）"和"制作人（Producer）"两个含义。相比起在NDS平台上的前作《大合奏！乐团兄弟 DX》，本作除了升级游戏音质，增加音乐谱面的分类与可使用乐器数量，玩家还能制作自己独特的"音乐人"形象呢。

3DS	大合奏！乐团兄弟 P	Nintendo	音乐
	大合奏！バンドブラザーズ P		日版
	预定2013年11月14日	本地1人，在线2～10人	4800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄



▲本作从前作最多8人合奏增加为10人合奏，每个玩家演奏各自的乐器，增加音乐的具层次感。

演奏

哪怕玩家至今为止从未演奏过乐器，甚至看不懂五线谱也完全没问题。只要跟着游戏的乐谱节奏，适时地按下按键或是触摸屏幕即可顺利地进行游戏。

合奏

和朋友们一同演奏吧！尽管演奏的是同一首歌，但是不同乐器将会分配不同的部分，演奏各自的乐器，大家一起 high 起来吧。



▶玩家可以连网与其他玩家联机合奏。

制作音乐人

音乐人的制作中使用了YAMAHA公司的VOCALOID技术，因此游戏中收录了大量男女声的资料，也可辨认出录音与玩家的头像，并可以对声音的年龄做出一定的调整。（可使用自己的形象唱歌的曲子有限制，并非全部歌曲都可使用。）

P 制作方式

按照游戏的要求拍摄头像，录下自己的声音，然后再通过一番外形设计后，就可以制造出自己的"音乐人"形象了。玩家的音乐人形象将会出现在演奏中，考虑到部分玩家不想在网络联机的时候展示自己的面貌，因此形象设计中还有太阳眼镜和面具等道具可以用作装饰自己的头像。虽然只能制作一个音乐人形象，但是玩家可以通过重新拍摄头像和录制声音修改。





▲拍下自己的头像



▼录下自己的声音



▶登录形象名称





多彩的演奏方式

抓住节拍按下按键，或者像是演奏吉他般拨动琴弦，游戏中有着各种乐器等着玩家去演奏。本作共有新手、业余、职业和高手四种难度，配合自己的等级选择演奏歌曲吧。



▶按键，根据上屏显示的乐谱配合按键游玩，玩家可充分感觉到演奏的乐趣。



▶新手，只用配合旋律按下按键即可完成演奏。



▼架子鼓，随着上屏的谱面点击下屏。





▲吉他，让触控笔代替拨片吧！

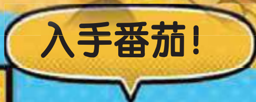




独特的货币

在本作，玩家下载歌曲时将会使用游戏独特的通货：番茄。

▼购买实体游戏卡带的玩家将获得免费获取100个番茄的代码，而购买下载版的玩家可以在“番茄仓库”中免费购买100个番茄。



入手番茄！





▶番茄零售表。

▶玩家自创投稿的曲子如果有一定的下载量，那BARBARA每个月初都会给予玩家与下载数相应的番茄作为报酬。



价格表
1个：60日元
5个：250日元
10个：500日元
22个：1000日元
48个：2000日元
75个：3000日元

重要提醒：番茄的有效期只有5个月，超过这段时间之后番茄将会坏掉，无法使用，因此要视自己的使用量购入哦。

海量歌曲

游戏中，使用一个番茄可下载一首歌，在游戏发售当天将提供约4000首歌曲供玩家下载。只要玩家踊跃投稿，上传自己创作的歌曲，那可下载的歌曲数就会不断增加。在游戏中，玩家最多可下载3000首歌，当然，前提是SD卡要有足够的容量。另外，下载歌曲必须保持网络连接。

点播歌曲

玩家可在游戏商店中点播歌曲，随后游戏会收集大家点播的歌曲单并做成排行榜的形式发表，点播上传歌曲的玩家还会收到来自作曲者的感谢。



©Nintendo Developed by INTELLIGENT SYSTEMS



电台

游戏中的电台会公布音乐流行排行榜并介绍各种歌曲，玩家也可以在这里下载音乐，说不定玩家就可以在这里遇到自己心目中的神曲呢！（全程要保持连线状态）



文 伽蓝　美编 小瑟



太鼓之达人 Wii U	NBGI	音乐
太鼓の達人　Wii Uば～じょん!		日版
2013年11月21日	本地1~4人	5480日元
对应专用控制器		对应玩家年龄：全年龄

咚酱和咔酱又回来了！近日NBGI确认“《太鼓之达人》系列”最新作《太鼓之达人 Wii U》预定于11月21日发售。在最新作中，最大的亮点莫过于可供四人同时合奏的分数对决模式，相信在分数对决模式中，借由不知何时出现的“麻烦”以及新增丰富的道具可以使演奏的紧张感提升到新的高度，太鼓达人们，你们准备好迎接新挑战了吗？

让对战气氛更加浓烈的全新模式——分数对决

相比以往的演奏玩法，分数对决拥有更多炒热玩家结伴同乐时气氛的要素，下面就让我们来一探这些要素的究竟。



胜负未定！随时消失的分数

正当大家热火朝天地进行着分数对决时，大家的分数随时可能会突然消失不见，在演奏结束前千万不要掉以轻心哦，想要领先就要一直努力到最后！



▲在屏幕上捣蛋的可爱小猫，撕裂的画面会影响敲打的精确度。

我来找你的麻烦啦！お邪魔系统

▼戴眼镜的咚酱？面瘫的咔酱？提高警惕注意区分真假音符！



演奏的途中会突然出现各式各样干扰玩家正常演奏的元素，这就是分数对决中名为お邪魔的系统，因此玩家更加要专注地专注于谱面才能避免麻烦。另外不要打着背版这个如意算盘，因为お邪魔每次出现的时机都是不一样的呢！



一发逆转！丰富的道具系统

在分数对决演奏的过程中敲打指定的谱面就会获得随机道具，这些道具往往具有一发逆转的效果，凭借自己的实力与运气向第一名进发吧！

谱面出现“？”时就是道具出现的时机，各种道具效果请参看下表

ハズレ	什么都没有。		一定时间内，演奏变成自动模式，不会失误。
×2	一定时间内，获得分数和连击数都变为2倍。		分数与连击数获得额外分数加成。
×3	一定时间内，获得分数和连击数都变为3倍。		一定时间内，演奏曲目变成另外一首音乐。

高达1676亿种组合的丰富换装！？打造属于自己的咚酱！

在本作中，可以换装的部分增加到5种，分别是帽子、服装、妆容、外貌以及全身，加上不同的颜色组合，可以创造出近乎无限的组合可能，你所精心打扮的咚酱很有可能就是这个世界上独一无二的呢！



人气偶像齐应援，化身偶像咚演奏吧！

在本作中，无论是二次元偶像还是三次元偶像都将化身游戏角色，陪伴玩家一同演奏著名曲目，下面就让我们来看看有哪些已知的偶像将会应援本作。



桃色幸运草Z

桃色幸运草Z除了将在本作中出演原创曲目外，当然少不了名为桃色幸运咚的主题换装，换上主题装束演奏偶像的歌曲吧！



ゴールデンボンバー

著名男子组合金爆也将携名曲女々しくて应援本作，怎么觉得脑中不知不觉就响起了洗脑歌的旋律？



偶像大师

偶像大师们的舞蹈也将收录在本作中，在偶像的舞蹈应援下达成FC吧！



初音未来

与咚酱们一同起舞的初音，在换装后游玩VOCALOID歌曲是否会感到乐趣倍增呢？



影牢 ダークサイド プリンセス Kagero

影牢 暗域公主	KoeiTecmo	动作
多机种 影牢 ~ダークサイド プリンセス~		日版
2014年2月27日	本地1人	售价未定
对应PS3及PSV		对应玩家年龄未定

文 八重樱
美编 anubis

以柔弱少女为主角、使用陷阱来对敌人展开残忍虐杀的动作游戏“《影牢》系列”曾经是许多老玩家心中不灭的经典。时隔将近 8 年之后，光荣公司终于公布了《影牢》的新作——《影牢 暗域公主》！同样是以陷阱虐杀为重点，玩家将控制三位“魔神的仆人”，打倒 12 圣者的后嗣们，坚强地活到最后一刻。

在少女们的“帮助”下 向魔神献上血肉之躯！



“《影牢》系列”是什么？



1996 年，光荣公司在 PS 平台上推出了一款 3D 策略动作游戏《刻命馆》，开启了“《影牢》系列”独树一帜的先河。与传统游戏不同的是，“《影牢》系列”一贯坚持以手无缚鸡之力的美少女为主角，因为是战五渣，所以少女只能利用地形差来设置各种陷阱阻止敌人的攻击，血腥的刑具和华丽的连击带给玩家超乎想象的成就感。这之后，光荣先后发售了《影牢 刻命馆 真章》、《苍魔灯》和《影牢 II Dark illusion》三部作品。



魔神之女 雷古丽娜

出身一切成谜、被称为“魔神的女儿”的少女。为了收集封印魔神的圣言和其他 3 位姐妹一起来到人间。基本是面无表情的状态，即使虐杀人类对她来说也不痛不痒。在她那双深邃的异色双眸中，究竟隐藏着怎样的灵魂呢？



华丽 伽艾丽娅

魔神以“华丽”精神制造出的“魂魄精制体”，拥有强烈的个性，尽管效忠于雷古丽娜，但却又不满足于两人间主从的关系。行动时会在完成任务的前提下尽可能地让战斗变得华丽唯美，以此来展现魔神的伟大。



屈辱 莉莉娅

魔神以“屈辱”精神制造出的“魂魄精制体”，外表是个可爱的金发萝莉，性格也像小孩子一样喜欢恶作剧，看到人类屈辱的模样就会哈哈大笑，天真烂漫的模样惹人怜爱。



残虐 薇尔萨

魔神以“残虐”精神制造出的“魂魄精制体”，外表是位性感的红发御姐。极度憎恨人类，但是在听到人类发出的悲鸣后又会不由自主地情绪高涨。

STORY

远古时代，这个世界在恐怖魔神的掌控之下。但是终有一日，不甘压迫的人类向魔神举起了反旗，12 位拥有天之力的圣者们使用名为“圣言”的封印咒法将魔神囚禁在了异世界，而为了避免有人企图使用秘法将魔神解放，12 位圣者将记载了“圣言”的诗篇分隔成 12 份分别携带，并且隐藏了行踪，让人无从查询。

这样的和平岁月经过了 3000 年……被封印的魔神终于找到了解除圣言的方法，它以“华丽”、“残忍”和“屈辱”的精神为基础创造出了三名少女仆人，并从自己的灵魂中分裂出一个“女儿”，将她们送到人间。三名少女将负责寻找 12 位圣者的后嗣，干掉他们夺回诗篇，帮助父亲大人复活。



©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

陷阱介绍

本作的陷阱分别对应“华丽”、“残虐”、“屈辱”三大类型，现在已经公布了共计 6 种刑具，保证能让各位圣者后嗣们体验到前所未有的痛苦！

钟摆

属性：残虐 天井





由沉重且锐利的斧刃制成的钟摆，准备时间较长，但准确命中敌人的话，会造成巨大伤害，喷射的鲜血赏心悦目。

起重机

属性：华丽 天井





从房顶上降下巨大的金属机械爪，将牺牲者吊到空中。牺牲者将无法行动，这之后等待他的命运恐怕就是……

铁处女

属性：残虐 壁





中世纪时专门用来对付魔女的经典刑具，悄悄出现在目标的身后，给予她死亡的拥抱……

弹跳板

属性：华丽 床





隐藏在地板上的弹跳板，目标一旦踩踏上就会被弹射到另一端的区域内，可以和残虐系的刑具组合使用。

玩具锤

属性：屈辱 壁





墙壁上出现魔法阵，从里面伸出一把巨大玩具锤，伴随着滑稽的音效，一击就将敌人击飞，这是何等的屈辱啊！

墓碑

属性：屈辱 天井





沉重的墓碑从天而降，将勇者死死压在下面无法动态。太好了，完全不用担心死后没有地方埋了呢～







“《机战》系列”的华丽的战斗动画总是让人热血沸腾，想必不少玩家也想亲自体验一下这热血的战斗吧，而这次NBGI带来的《超级机器人大战 OG INFINITE BATTLE》则是一款集结了“《超级机器人大战 OG》系列”中原创主人公机体进行对战的动作游戏，玩家可以亲自操纵机体，享受高速战斗带来的爽快感！事不宜迟，来看看本作公布的新情报吧！

超级机器人大战OG 无限战斗	NBGI	动作
PS3 スーパーロボット大戦OG INFINITE BATTLE		日版
预定2013年11月28日	本地1人，在线2人	7480日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

文 实习编辑 鱼楠　美编 anubis

新闻资讯 前线狙击





“《超级机器人大战 OG》系列”中活跃的机体悉数登场。





操纵各色各样的机体战斗，享受其华丽的必杀技演出吧。



哪怕是不善于动作游戏的玩家也能轻易上手，享受高速战斗的乐趣！

3vs3战斗

本作玩家可以组成一支最多 3 部机体的小队，这样一来就有极为庞大的队伍组合，且 3vs3 是在双方条件相同的状态下展开。

小队编成

每一部机体都有其消耗的COST数值（1000 ~ 3000）。机体体积越大、能力越优秀则消耗掉 COST 越高，相反则越低。战斗开始后双方都有其“战力值”，机体被击坠后，战力值则相对应减去机体的 COST 值，在有剩余战力值的情况下，被击坠的机体可以再回到战场，如此反复，战力先归零的一方为败。由高 COST 值的机体组成的小队虽然强，但是一旦被击坠，将会消耗大量战力值，甚至会让敌方马上逆转，所以高 COST 值的机体在战斗中不一定占据有利。只有充分了解机体的机能，搭配出一支能力平衡的小队才是最重要的。另外，玩家编成的小队，僚机的 COST 为其原本的一半。

参战机体



古铁巨神

驾驶员：南部响介
CV：森川智之



古铁的改造机体，在机师南部响介的意见基础上，由玛莉安・拉德姆博士完成。使用了白骑士的后备零件，装备了以前被认为严重影响机体平衡而没有采用的回旋破壁器 (Revolving Bunker)，机体其它的武器也全部换成了更加大型的装备。新安装的泰斯拉驱动器 (Telsa Drive) 提高了机体的平衡性和突进力，但依然不能长时间飞行。综合前面所提及的要素，古铁巨神获得了破格的火力与突进力，但也因为这些原因，使得机体的操纵要比古铁更加困难。

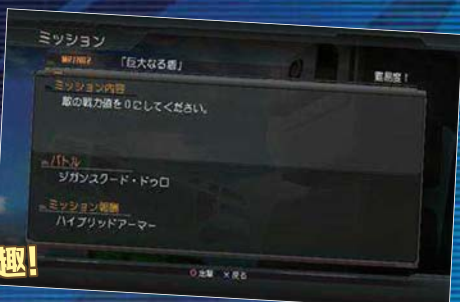
塞巴斯塔

驾驶员：安藤正树
CV：绿川光





地底世界拉・吉亚斯的神圣拉古兰王国所开发的人型机动兵器，受到风之精灵的加护，有着“风之魔装机神”的异名。其动力源为炼金术式永久机关，为了让动力效率提高，需要依靠操者（驾驶员）的普拉那。机体运动性和机动性十分优秀，并且擅长以剑为主的接近战。装甲材料为オリハルコニウム，这是一种以拥有咒符效果的数秘学为基础，控制金属在基础粒子阶段形成几何图形并将其封印在机体装甲内的技术，对魔法防御力极高。



任务模式

所谓的任务模式，就是要完成各种不同要求的战斗，完成主要任务即可过关。任务中除了主任务，还有特殊的副任务，如：击破指定数量的敌机，使用规定总 COST 点数以下的小队，或是在规定时间内获得胜利等。完成后就会获得“改造点数”和相应的“强化部件”，可用于改造机体和武器。（当任务模式进行到一定程度就会解锁特殊任务）

©SRWOG PROJECT

机体/武器强化

通过使用在任务模式中获得的改造点数强化机体与武器，无论是机体或是武器，每个部分改造所需的改造点数都有所不同，升级之后所需改造点数也会增多。

武器	机体全武器攻击力上升。
HP	机体耐久度上升。
EN	提高喷射槽与武器装填速度。
装甲	提升防御力，减轻所受伤害。
运动性	加快一般移动速度和推进器移动速度。
照准值	提高武器的瞄准精度，提高武器命中率。

游戏 OP&ED 主题曲

OP 主题曲《baby bad boy》GRANRODEO

ED 主题曲《Destiny day》美乡あき

强化部件



任务获得的强化部件可以装备在机体上发挥作用，根据机体间的差距，可装备的强化部件数也不同。

部分强化部件介绍	
サーボモーター	移动与旋回速度+3%
ハイブリッド アーマー	装甲+150、HP+300
ハチマキ	初期气力值+10

本作初回限定版为 8980 日元，附赠《超级机器人大战 OG 黑暗禁狱（スーパーロボット大战 OG ダークプリズン）》游戏下载码。（游戏实体价值 3000 日元，预定 2014 年春发售。）



超级机器人大战 OG 黑暗禁狱

スーパーロボット大战 OG ダークプリズン

《超级机器人大战 OG 黑暗禁狱》是 2012 年于 PS3 平台发售的《第二次超级机器人大战 OG》的外传短篇作品，共 25 话。本作继承了《第二次超级机器人大战 OG》备受好评的画面表现与游戏系统，且本作主人公是游走于“《机战》系列”故事主线外的强敌白河愁。在这段故事中，白河愁在与地球联邦军的独立特殊战队（即之后的钢龙战队）战斗中战死，但是后被瓦尔克鲁斯教团的大司教卢奥祖的法术于地底世界拉·吉亚斯复活，现在他以复活邪神波尔库鲁斯为目的而行动着。

此外，《第二次超级机器人大战 OG》序盘中地底世界的拉·吉亚斯之战背后的故事也在本作揭开神秘面纱。



白河愁

CV：子安武人

虽然年轻，但是却冠以众多博士称号的天才科学者。沉着冷静的美男子，自信家。极度讨厌被别人利用，绝对不会放过利用自己的人



盖恩

CV：杉田智和

瓦尔克鲁斯教团的一员，性格冷静，监视为了复活邪神波尔库鲁斯而行动的白河愁，并与他共同行动，座机为拉古兰军魔装机ガディフォール。



塞蕾娜·蕾西塔

CV：佐藤ゆうこ

地球联邦军特殊部队杰尔巴小队的一员，好胜的女性，擅长潜入调查。在地上世界任务途中突然被召唤到地底世界拉·吉亚斯，现与白河愁共同行动。



古兰森

本作的主人公机，由白河愁所搭乘的对异星人战斗用AM兵器。动力源为对消灭引擎，装甲是在素粒子阶段所强化的超抗力钛。这是一部相比起机动力，更重视火力、装甲以及防御力的机体，拥有相当可怕的攻击力。白河愁为其加上的秘法暗号更是让机体可以使用星体能源。





盖修拜特改

基于量产型盖修拜斯特MK-ⅡS修改而成，通称盖修拜特。塞蕾娜·蕾西塔的专用机经过特殊装备化，搭载了特斯拉驱动器，除了能单独在大气层中飞行外，还在脚部支撑点处装备了格斗用的武器カイリー・クレーバー。





伽迪弗尔

由异世界拉·吉亚斯的神圣拉古兰王国所开发的魔装机ソルガディ量产型，也是拉古兰的主力机，契约精灵为风下位精灵ソレイド，继承了ソルガディ易于操作的优点。



罪恶帮派

经过几期大规模的研究补完，如今《横行霸道Ⅴ》只剩下一些零散的研究，为了方便喜爱本作的朋友，“罪恶帮派”专页正式回归。本专页将继续为大家献上游戏有关的心得发现。Rockstar为本作准备了一整套DLC计划，其中不乏实惠的免费项目，相信够大家玩上很久了。好了，闲话少说，让我们继续在洛圣都大摇大摆吧！

1.05 版更新

11月上旬，《横行霸道ONLINE》更新了1.05版。按照官方的说法，这次更新修复了以下内容：

・防止玩家的角色资料遗失
・防止玩家的金钱发生错误
・修正了离线后会造成玩家载具数据消失的问题

此前1.04版有两个著名的BUG：卖车赚钱，以及把不能放进车库的载具放进车库。在1.05版中未对利用BUG造成的后果进行修复，而且BUG还在，只是没过去那么方便了。

另外据PS3玩家表示，尽管已经到了1.05版，但依然有掉档的情况存在。联想到最近《战地4》、《蝙蝠侠 阿克汉姆 起源》的掉档问题，不得不说今年下半年流行掉档。



《横行霸道 ONLINE》未来动态

Rockstar宣布《横行霸道Ⅴ》首个DLC将于11月推出。这个名为“海滩狂欢节”（Beach Bum Pack）的DLC可以在故事模式和在线模式中使用，它将追加沙滩主题的载具、武器、服装、发型、纹身，此外还会增加新的差事，包括帮会攻击、生存战、死斗、团队死斗、跳伞、竞速等等。这个DLC将免费推出。

此外游戏年末还将推出差事编辑器，玩家可以自定义死斗和竞速的差事内容，并上传到网络与大家分享。如果玩家创建的差事受到好评，将会得到官方认证，并有一些独家奖励。这个差事编辑器也是免费的。

另外之前官方承诺的50万赔偿金目前已经到位，比预想中多了1元。只要你在10月内玩过《横行霸道 ONLINE》，就可以上线验收。





单机秘技

历代《横行霸道》都有秘技，本作也不例外。使用秘技后玩家将不能存档，也不能解锁成就/奖杯，可以说是无聊时专用的。当然，利用秘技可以达成很多特殊效果，令游戏乐趣直线上升！

X360 版

玩家专用	
5分钟无敌	→A→←→RB→←AY（不影响载具）
增加通缉度	RB RB B RT←→←→←→
减少通缉度	RB RB B RT→←→←→←
奔跑加快	Y←→→LT LB X
游泳加快	←←LB→→RT←LT→
超级跳跃	←←Y Y→→←→X RB RT
月球重力	←←LB RB LB→←LB←
醉酒状态	Y→→←→X B←
特殊能力全满	A A X RB LB A→←A
从天而降	LB LT RB RT←→←→LB LT RB RT←→←→

武器相关	
获得降落伞	←→LB LT RB RT RT←←→LB
获得武器	Y RT←LB A→Y↓X LB LB LB
HP和防弹衣全满	B LB Y RT A X B→X LB LB LB
子弹燃烧	LB RB X RB←RT RB←X→LB LB
子弹爆炸	→X A←RB RT←→→LB LB LB
近战攻击爆炸	→←A Y RB B B B LT
慢速瞄准	X LT RB Y←X LT→A（连续按↑可以进行最大4段的调节，第5次时效果取消）

获得载具	
武装直升机	B B LB B B B LB LT RB Y B Y
酒药飞机	→←RB RB RB←Y Y A B LB LB
特技飞机	B→LB LT←RB LB LB←←A Y
陆上彗星	RB B RT→LB LT A A X RB
疾速GT	RT LB B→LB RB→←B RT
长型礼车	RT→LT←←RB LB B→
高尔夫球车	B LB←RB LT A RB LB B A
垃圾车	B RB B RB←←RB LB B→
越野车	B A LB B B LB B RB RT LT LB LB
PCJ	RB→←→RT←→X→LT LB LB
BMX	←←→→←→X B Y RB RT

PS3 版

玩家专用	
5 分钟无敌	→X → ← → R1 → ← X △（不影响载具）
增加通缉度	R1 R1 ○ R2 ← → ← → ← →
减少通缉度	R1 R1 ○ R2 → ← → ← → ←
奔跑加快	△ ← → → L2 L1 □
游泳加快	← ← L1 → → R2 ← L2 →
超级跳跃	← ← △ △ → → ← → □ R1 R2
月球重力	← ← L1 R1 L1 → ← L1 ←
醉酒状态	△ → → ← → □ ○ ←
补满特殊全满	X X □ R1 L1 X → ← X
从天而降	L1 L2 R1 R2 ← → ← → L1 L2 R1 R2 ← → ← →

武器相关	
获得降落伞	← → L1 L2 R1 R2 R2 ← ← → L1
获得武器	△ R2 ← L1 X → △ ↓ □ L1 L1 L1
HP 和防弹衣全满	○ L1 △ R2 X □ ○ → □ L1 L1 L1
子弹燃烧	L1 R1 □ R1 ← R2 R1 ← □ → L1 L1
子弹爆炸	→ □ X ← R1 R2 ← → → L1 L1 L1
近战攻击爆炸	→ ← X △ R1 ○ ○ ○ L2
慢速瞄准	□ L2 R1 △ ← □ L2 → X（连续按↑可以进行最大 4 段的调节，第 5 次时效果取消）

获得载具	
武装直升机	○ ○ L1 ○ ○ ○ L1 L2 R1 △ ○ △
洒药飞机	→ ← R1 R1 R1 ← △ △ X ○ L1 L1
特技飞机	○ → L1 L2 ← R1 L1 L1 ← ← X △
陆上彗星	R1 ○ R2 → L1 L2 X X □ R1
疾速 GT	R2 L1 ○ → L1 R1 → ← ○ R2
长型礼车	R2 → L2 ← ← R1 L1 ○ →
高尔夫球车	○ L1 ← R1 L2 X R1 L1 ○ X
垃圾车	○ R1 ○ R1 ← ← R1 L1 ○ →
越野车	○ X L1 ○ ○ L1 ○ R1 R2 L2 L1 L1
PCJ	R1 → ← → R2 ← → □ → L2 L1 L1
BMX	← ← → → ← → □ ○ △ R1 R2





免费买车的 BUG

《横行霸道 ONLINE》又爆出劲爆 BUG，那就是免费买车，此 BUG 在最新的 1.05 版里依然可用。整个过程十分简单，不过依然建议大家在网络稳的时候再用，另外可以先找便宜车练练手！

要想利用免费买车的 BUG，必须满足以下 3 个条件：1. 要有带车库的房子；2. 车库里的车位已满；3. 身上的钱要够买下你想要的车。具体步骤如下：

1. 用手机上网，选择你想买的车。

2. 购买之后由于你的车位已满，系统会询问要替换哪一台。



3. 选定一台你不要的车，这时系统会再次询问你是否最终确定。

4. 此时一定不能直接确定，而是按 START 键，然后选择进入卖场。

5. 之后画面会跳到看云的读盘画面，这时按一下确定键（X360 版为 A，PS3 日 / 亚版为○，PS3 美 / 欧版为 ×），如果成功的话，你会听到平时扣款的音效，但画面右上方显示的是 0 元。



6. 进入卖场后返回，这时你会发现新买的车已经替换了位置，而你一分钱都没花。

OK，掌握之后只要有 100 万，什么车都随你买随你开，好日子来喽！

每期一车

旋风 狂雷
Coil Voltic

极速：7.8 **操控：7.7**
刹车：3.3 **价格：15 万**
加速：9

本期要为大家推荐的好车，是超级跑车里的旋风 狂雷。它的原型是全球首款量产版电动敞篷跑车 Tesla Roadster，并参考了莲花 Elise 的设计。Tesla Roadster 使用锂电池，每次充电能够行驶 393 公里，每公里耗电量为 0.135 度（千瓦时）。该车在美国的最低售价是 109000 美元，在中国大陆价格已过百万。

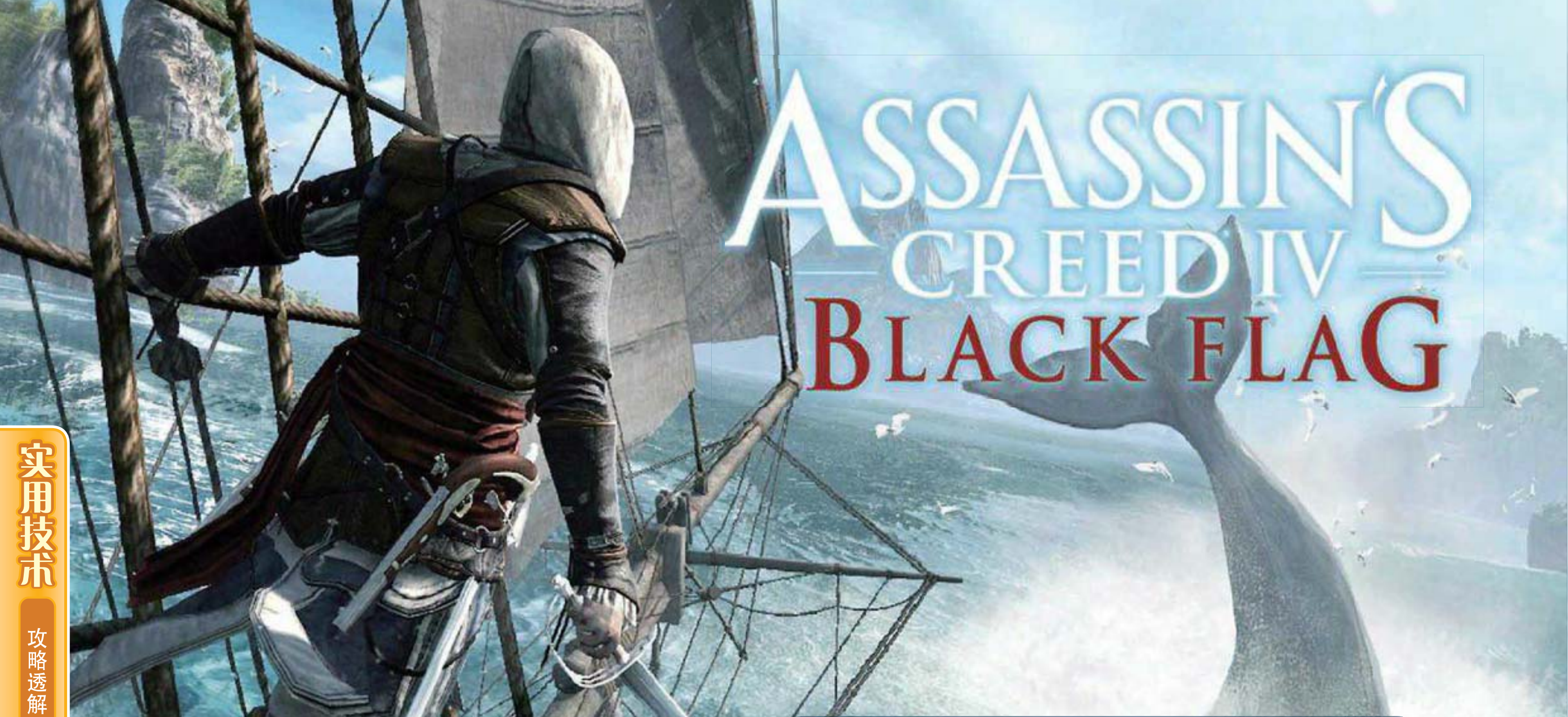
游戏中的旋风 狂雷被归入超级跑车之列，虽然各项性能指标不高，但电动车的优势在于引擎无噪音，而且操控性很不错。游戏中没有加油充电的设定，因此可以欢乐地畅游全城。

注意旋风 狂雷是分无车顶、碳纤车顶、板金车顶三种款式的，当玩家在线购买时送来的款式是随机的。要想获得自己心仪的款式，惟一的办法就是重买。好在如今有了上面那条免费购车的秘技，相信这就不是问题了！






Tesla Roadster



ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

经历了《刺客信条Ⅲ》的小小低潮，一年一作的“《刺客信条》系列”并没有因此停下步伐，却仍然在稳健而专注地提升着游戏的品质，而如果玩家曾因为前作而怀疑本系列的游戏素质有下降的征兆，那《刺客信条Ⅳ 黑旗》就是育碧交给玩家的一份无可辩驳的答卷，证明了“《刺客信条》系列”仍然有着良好的开发能力和巨大的进化空间。本作还肩负着让系列顺利跨入次世代的重任，在尝试完精彩的本世代版本后，玩家们也别忘了还有更精彩的次世代版本在等着我们去体验哦。

文 稀饭　美编 心の永恒

攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：仅主线约15小时，100%全同步需20小时以上

刺客信条Ⅳ 黑旗		Ubisoft	动作
多机种	Assassin's Creed IV: Black Flag		美版
	2013年10月29日	本地1人，在线2~8人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360、PS4及XOne	对应玩家年龄：17岁以上	

按键操作

人物操作列表

通常状态

X360	PS3	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
A键	×键	跳跃/快速行走（长按）
X键	□键	抽出武器/攻击/暗杀
B键	○键	调查/偷窃/扑倒（奔跑中）/悬挂（在边沿时）/落下（悬挂时）
Y键	△键	使用远程武器或道具
LT键	L1键	精确瞄准
RT键	R1键	高调行动
LB键	L2键	指挥追随者行动
RB键	R2键	上弹/查看收集菜单
LS键	L3键	开启鹰眼
RS键	R3键	视角回中
BACK键	SELECT键	查看地图
START键	START键	系统菜单

战斗状态

X360	PS3	功能
A键	×键	破防/人肉盾牌（被远程武器瞄准时）
X键	□键	攻击/连杀（终结一个敌人后）
Y键	△键	使用远程武器或道具
B键	○键	反击，可派生终结技（X键/□键），投技（B键/○键）或缴械（A键/×键）

游泳状态

X360	PS3	功能
左摇杆	左摇杆	移动
RT键	R1键	快速游泳
B键	○键	潜游（有氧气限制）

船只操作列表

掌舵状态

X360	PS3	功能
左摇杆	左摇杆	控制船舵
右摇杆	右摇杆	视角/选择武器
A键	×键	加速
X键	□键	蹲伏闪避/调查
B键	○键	减速
Y键	△键	旋转炮锁定（长按）放开为攻击
LT键	L1键	火炮瞄准
RT键	R1键	射击
LB键	L2键	进入迫击炮视点（长按）
RB键	R2键	望远镜（长按）
十字键↑	十字键↑	观看注目点

望远镜状态

X360	PS3	功能
左摇杆	左摇杆	拉远/拉近镜头
右摇杆	右摇杆	视角

现实世界操作

X360	PS3	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
A键	×键	启动/收起通讯器
B键	○键	无线链接对应设备
RT键	R1键	快速移动

©2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved Assassin's Creed, Black Flag



系统

操作界面



1.生命值和角色通缉状态　　2.小地图和金钱
3.当前装备近战武器　　4.当前装备道具和残余数量

寒鸦号

作为本作中的重头戏，寒鸦号虽然并不是在故事一开始就和玩家们碰面，但绝对是之后游戏进程中最重要的元素，甚至夸张到了爱德华自己不买任何装备都可以顺利打完所有主线，但寒鸦号不升级干脆连任务都打不过的地步，所以玩家们如果资金充足，绝对要投资在寒鸦号上。下面将详细解析和寒鸦号相关的一切。

●海战相关



本作的海战经过全新设计，不但操作非常顺手，战斗时的快感也是非常强，不过各位玩家刚上手时可能都会有些不习惯，这里会讲一些相关的诀窍，帮助玩家快速成为海战高手。

1. 基本驾驶：游戏中的船本身只要进入了行驶状态，就会自动前行，所以玩家只需要控制船的转向，操作起来是非常直观的，不过需要注意的是，船本身是无法后退的，而且速度越高转向性越差，如果玩家想要大幅度转向或干脆是掉头，需要直接将船的速度降到半帆的程度或是直接停下来，转到适合的方向后再一口气加速。船本身加速和停止的速度都很快，活用之后就可以把大船也驾驶得非常灵活。

2. 基本战斗：本作不再有选择炮弹类型的设定，只要玩家买了，船本身就具备发射所有类型炮弹的能力，发射哪种炮弹取决于玩家本身的视角状态。视角朝船头，那玩家发射的就是船头炮（游戏中购买升级的界面里被翻译成了船尾炮……），朝侧面，则是侧舷炮和近距离发射的重弹，而朝后方则是投掷火药桶，迫击炮有专门的射击视角，需要长按对应按键开启。这种设定玩家可能一开始会不太习惯，加上使用对应炮弹对玩家的视角调整角度准确性有一定的要求，不熟练的时候比较容易误操，需要一定的时间适应，但上手以后会发现十分地合理而好用。

3. 常规战术：在寒鸦号已经买全所有弹药的情况下，一场战斗一般以迫击炮作为开始，这种武器的射程距离非常远，而且威力强大，范围也不小，能够击中复数目标，惟一的缺点是落点不太稳定，而且弹药是有限的，打空了需要补充。因为这种炮弹的威力实在太大，后期对付弱小的敌人根本不需要用，留着对付强大的敌人和火力强大的堡垒即可，同时记得迫击炮从发射到落下需要一定的时间，射击时别忘了加入一定的预前量。

等双方开始靠近后，因为都是船头直对，用船头炮是最好的选择，不过这种武器射程有限，威力虽不算小，但发射的数量非常有限，只能用来有限地削弱敌人，同时记得要让船的速度保持在满帆，因为在两者开始要对撞时，就轮到撞角大显身手了。这种船头下方设置的突出物就是为了在撞上敌方船身时给予更大的伤害。

对撞完成后，迅速调转船身，争取两船并排，然后不用瞄准，直接按发射键打出近身才能使用的重弹，其威力非常不俗，还往往会在对方船身制造出弱点。这时不停让回旋炮锁定弱点攻击，同时摆过船尾贴近对方，然后投掷火药桶。直接撞击在敌船上的火药桶会当场爆炸，重创对方，而且一旦使用火药桶，寒鸦号就会短暂地加速，迅速远离敌方，避免受到对方用重弹或侧舷炮反击。这一套打完，第一轮接触攻击就算是完成了，但因为这种战术会让我们的船体耐久也受到伤害，不推荐在战斗中连续使用。

4. 舷炮心得：位于船两侧的舷炮是游戏中寒鸦号使用频率最高的攻击手段，这种炮的可瞄准范围广，射程远，威力虽然不算特别高，但只要打得准就可以创造弱点让旋转炮追击。使用这种武器，首先要注意的是抛物线和预前量，游戏本身会给出射程和弹药落点的虚拟线条，但在海战中，船只随时都在动，玩家瞄哪里不一定就能打得中，所以需要对应敌船的移动速度和方向来预判落点。因为炮弹并非一直都会直飞，而是会很快下落，对于较远的目标，可以抬高来进行弧射。最后，记得侧旋炮是有瞄准聚焦这一设定，当玩家刚进入瞄准界面时，侧旋跑的射击范围会是方形的，非常广阔，但着弹点很分散，随着在该状态中的时间越久，射击范围会越来越窄，最后集中到中央的一小片区域，这时候玩家射击，所有的炮弹都会落在这一小片区域中，造成非常密集的高伤害，考虑到大部分情况下玩家都不可能完全正对着敌船侧方，这种射击的收益要比单纯的广范围射击高得多。

5. 对抗伤害：在大海上，敌我双方的战斗基本是公平的，大家都会沐浴在枪林弹雨中，寒鸦号也不例外，靠着驾驶技巧，玩家可以避免一部分的伤害，但对于那些正面飞过来的炮弹，寒鸦号只能硬吃，不过这个时候，操作指令中的蹲伏闪避就派上用场了。当船员们都进入蹲伏状态对抗冲击时，虽然寒鸦号无法攻击，但是受到的伤害也会降低，准确地在每一次受到攻击时使用，就可以大大地延长寒鸦号存活的时间。

6. 登船心得：游戏中对于登船的判定还是很宽松的，只要玩家的船离被瘫痪的敌船足够近，就可以立刻进入登船状态，但如果两船并非完全并排，则水手需要用钩绳慢慢把两船拉成平行，所以登船之前玩家停的角度越规范，则我方水手登船的速度更快。同时，记得要活用我方船上的旋转炮，先把炮弹打空再上船，往往可以少杀好几个敌方士兵。



TIPS 游戏中玩家如果雇佣妓女作为掩护后徒手暗中击倒一个士兵，然后站在旁边围观，就会发现闻讯赶来的士兵一看到妓女就忘了同僚，和她们调起情来，简直是有异性没人性的最好注解。

●升级项目一览



1. 船壳装甲：提升寒鸦号的耐久度。

2. 侧舷炮：提升寒鸦号侧舷炮的数量，间接提高射击炮弹数量和威力

3. 船尾炮：提升寒鸦号船头炮的威力（船尾炮名称为误译）

4. 撞角强度：提升撞角的威力

5. 圆弹威力：提升侧舷炮发射的圆弹的威力

6. 链弹威力：提升船头炮发射的链弹的威力

7. 迫击炮：提升迫击炮的威力

8. 旋转炮：提升旋转炮的威力

9. 重弹：提升重弹的威力

10. 火药桶威力：提升火药桶的威力

11. 潜水钟：让寒鸦号获得探索沉船残骸的能力

12. 重弹储存室：提升能够携带重弹的数量

13. 迫击炮弹储存室：提升能够携带迫击炮弹的数量

14. 火药桶储存室：提升能够携带火药桶的数量

15. 船员数量：提升能够搭乘的船员数量

16. 货物储存室：提升能够携带货物的数量

17. 小船装甲：提升猎鱼船的耐久度

18. 鱼叉威力：提升鱼叉对猎物造成的伤害

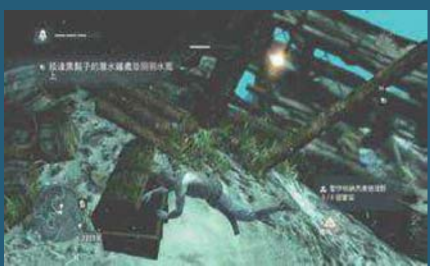
19. 鱼叉储存室：提升能够携带鱼叉的数量

●海难水手和漂浮货物

这两种东西都会随机出现在海面上，玩家的船靠得足够近并点击调查键，就可以将其“拾取”。其中海难水手补充的是玩家的船员数量，如果船员已满则无任何效果。货物会随机补充玩家的五种货物资源之一，数量不多，只是锦上添花。

●海底寻宝

在主线流程中玩家会直接体验一次海底寻宝的过程，其他寻宝的过程也是类似的，水底下爱德华的氧气槽持续时间比潜泳时长，但也不够撑完整个寻宝过程，所以玩家需要找到一些沉在水底的有气木桶，游到旁边并调查就可以补满氧气，不过这些桶都是一次性的，



用完就没有了，所以要用得比较有策略性。水底生物中，水母是静态的陷阱，碰到就会对爱德华造成伤害，鲨鱼则是活动的攻击者，爱德华需要靠着海草形成的潜行区域来躲过。

●渔叉捕猎

整个捕猎过程就是一个小游戏，举起渔叉的同时，瞄准的光标会不断缩小，缩得越小，击中后对猎物造成的伤害就越高，但因为大部分目标都是在游动中，所以投掷时需要一点提前量，而且要记得渔叉数量有限，不能乱投，否则很容易耗光。

渔叉投中猎物后，就会将带有绳索的渔叉留在猎物身上，此时猎物会拉着小船逃跑，玩家需要继续向其投掷渔叉，造成连续的伤害，这时候目标往往不是直线游动，而且速度会很快，想要击中一定要加入一定的提前量。

过一段时间，猎物会挣断绳索，潜入水中，这时候玩家最好不要举起渔叉，否则目标可能不会出现。静等一会，听到后方水手出声提示后观察四周，就会看到朝着小艇冲来的猎物，每一种猎物的行进路线都不太一样，但如果玩家没有及时用渔叉击中对方，后果是一样的，就是小船被攻击，损失耐久度，然后猎物下潜，玩家需要等待其再次出现。

个人建议这个时候不需要长举渔叉来蓄力，直接普通投即可，这样射击速度会更快，就算打偏也可以立刻补，一旦击中猎物，就会中止其攻击并再次进入拖拉小船的阶段，直到再次挣脱，如此往复，只要玩家耗光了猎物的生命值，就可以猎取对方，并获得皮革等奖励。

●仓库和拯救海盗

两个元素都是在获得寒鸦号后才会出现，用途也非常直观，前者是给寒鸦号提供大量的货物，后者是提供船员。

先说仓库，在地图上，有一些地方会有一个房屋状的标志，那就是表示该区域存在一个仓库，如果玩家已经侦测过那边地方，就能用光标移上去查看仓库是否存有货物。一旦确定有，玩家可以来到仓库附近，这里会是警戒区，有大量敌人巡逻，但也有大量的潜行区供玩家利用。一开始，玩家需要找到的是持有仓库钥匙的人，他通常会位于地图上的绿色区域，需要在鹰眼状态中辨认，他会发出金色的光芒。确定对象后，玩家可以采取偷窃或者直接杀人越货的方式取得钥匙，之后只要确保自己不在战斗状态，就可以前去调查仓库大门，指挥海盗们将其掠劫一空。



至于拯救海盗则是简单的事件，玩家往往会在城市、任务地点和另外一些地方遇到，地图上显示为有三个人像的圆圈图案。前往该处就会发现有海盗需要救援，内容可能是在被海军士兵围攻，也有可能是被逮捕后即将遭到处决。如果是前一种情况，杀掉海军后，海盗就会因为感激爱德华而加入寒鸦号，而如果是后一种，在杀掉即将处决他们的士兵后，还要调查被绑起的海盗，解放他们后才能够让其加入寒鸦号。

●堡垒

每一座堡垒都是该片海域海军的基地，本身有着强大的火力，除了一般的炮台，还能够发射迫击炮。击破并占领这些堡垒，爱德华就能够得知这片海域中隐藏的众多元素，包括收集品和宝箱等等，所以堡垒的用途有点类似于城市中的俯瞰点。

攻打堡垒的方式和一般海战差不多，但有一点分别，就是堡垒能够发射威力很大的迫击炮，其落点首先会以黄圈标记在海面上，这时堡垒是在确定落点，等圈变成红色，则意味着迫击炮已经发射，正在朝着圈子范围内下落。不过堡垒迫击炮落得很慢，如果寒鸦号保持满帆航行，一般是不会被打中的，相比起来，堡垒本身的大炮射击精度倒还要高一些，但这些炮射程有限，离远了就不会打中玩家。

因为堡垒不能移动，它实在是寒鸦号自身迫击炮的好靶子，多多利用就可以迅速摧毁堡垒的防御措施，每当一处防御措施被消灭，堡垒就会失去该设施提供的火力，所以越到后面，堡垒火力越弱。等所有防御设施都被摧毁，玩家就会进入占领阶段。

占领阶段玩家需要操纵爱德华亲自进入堡垒内部，这时候海盗已经和卫兵打起来了，玩家要做的是找到堡垒的队长，并将其杀死，难度高一点的堡垒队长也会多一些。等杀死所有队长后，海军士兵会投降，按照提示进入情报室，杀死堡垒的总督，就可以占领堡垒了。

TIPS 这一作里把路人撞进水里他们也不会淹死，还会自己重新游上岸。

爱德华相关

●武器装备

和几位系列刺客比起来，爱德华的装备算不上花俏，不过非常实用，基本上涵盖到方方面面的需要，下面将对每一种装备进行说明。

1. 双剑：最早期获得的装备之一，是战斗中最常用的武器，和同样是近战武器的袖剑还有徒手比起来，双剑的好处是能够通过购买新的剑来提升速度、连击和伤害，以加强爱德华在近战中的表现，后期是最理想的战斗武器。

2. 袖剑：系列标示性武器，本作中并非默认配置，但可以在流程早期获得。虽然能够用于战斗，但因为袖剑不具备强化威力的方式，后期表现并不理想，建议还是用来暗杀。袖剑暗杀的动作很迅速，产生的动静也不大，方便玩家在潜行时快速清除挡路的敌人或较为安全快捷地执行刺杀任务。

3. 徒手：只用双手进行战斗和暗杀，两方面的表现都比不上双剑和袖剑，但徒手在战斗中可以通过反击来派生出空手夺刃，是完成某些同步条件的必备手段，同时，徒手攻击和暗杀是非致命的，如果玩家想要不伤自己攻击对象的性命，必须使用徒手攻击。

4. 手枪：最常用的远程武器，随着玩家的枪套增多，爱德华最多可以携带四把手枪，每一把都是单发填装，但只有打空每一把的子弹才可以触发装填按键。手枪是典型的威力型远程武器，可以通过购买新的枪械来提升伤害、击晕和射程范围，而且在战场上存在两个敌人时，爱德华还可以双枪同时射击两个目标，加快杀敌速度。虽然手枪装填速度很慢，但玩家可以边跑边装弹，也算是一个优势。

5. 烟雾弹：极早期获得的系列经典道具，用法也和以前差不多，使用后会在爱德华身周产生烟雾，不影响角色行动，但会令敌人陷入眩晕状态，无法移动和攻击，能够被瞬间刺杀。烟雾也会阻挡敌人的视线，使他们无法通过烟雾看到爱德华的行踪，方便逃跑。

6. 投掷金钱：系列另一个经典道具，消耗 10 块钱，在地上投掷一片硬币，可以引来路人哄抢，不但可以对追兵造成阻挡效果，玩家呆在疯狂的人群中也可以产生潜行效果。

7. 吹箭：游戏中期获得的远程攻击手段，分为两种弹药，分别是昏迷吹箭和狂暴吹箭，前者可以令目标陷入持续一段时间的沉睡，后者可以令目标发狂，不顾一切地攻击身周的所有对象，并在持续时间结束后死亡。因为效果偏向功能性，而且发动时有一个短暂射击动作硬直，吹箭并不特别适合在战斗中使用，而在潜行时则可以提供非常大的帮助。不过因为射程有限，吹箭只能对中距离范围内的敌人产生作用。

8. 绳标：游戏后期获得的远程攻击手段，攻击距离是最短的，但效果非常强大，地面上对敌人使用，可以使其动作失衡跌倒，从而创造将其秒杀的机会。如果在树干和船桅之类的地方对地面上的敌人使用，可以直接将其拉到上方勒死，非常强大。



●潜行



本作中的潜行元素和前几作大同小异，主要的潜行手段还是两种，一个是混迹人群中，靠着他们产生的潜行效果（路人与爱德华身体变灰，敌人无法察觉到他存在），这种潜行效果比较不稳定，路人和爱德华之间的距离稍远就会消失，如果路人本身就在行走，玩家只能亦步亦趋，并且无法更改他们的行动路线。雇佣妓女虽然要花钱，但她们会一直跟随爱德华，所以可以持续产生潜行效果，不过只要玩家使用快速行走，妓女就有可能会跟不上，导致潜行效果失效，经过警戒区时更是有可能会被士兵调戏而丢失队伍成员，导致潜行效果被破坏，所以除了追踪任务外，这种潜行方式的应用场合比较有限。

潜行区潜行是另一种手段，能够供玩家躲藏的这一类区域在鹰眼状态中会被高亮标记，走进去后爱德华会进入蹲伏状态，并且视为处于潜行中，敌人无法察觉。潜行区的缺点是区域本身是固定的，一旦离开就无法保持效果，而且在奔跑经过潜行区时也无法得到潜行效果。不过一般有需要玩家潜行通过的区域都有大量的潜行区存在，趁着敌人的视线空档直接从潜行区奔向另一个潜行区就可以不断地潜行前进。当处于潜行区时，另外一个好处是能够使用口哨吸引附近的敌人靠近，然后在潜行区中刺杀，这时敌人的尸体也会被隐藏起来，其他敌人无法察觉。除了草丛类的潜行区，藏身处也有类似效果，最常见的就是草堆和暗门，玩家躲入其中后无法移动，但可以靠口哨吸引敌人并将其暗杀，然后直接将尸体藏入其中。

最后，虽然算不上潜行，但其实倚靠转角时爱德华会自动进入靠墙状态，也算是一种躲藏方法，视角所对方向的敌人看不到爱德华，这时候用口哨把敌人吸引过来暗杀掉后，爱德华还会把尸体藏在转角处，降低被敌人发现的可能性。

●暗杀



系列常规元素暗杀在本作中仍然存在，使用方式也差不多，常规的途径就是悄悄靠近没有进入战斗状态的敌人背后，按键触发。奔跑中的玩家也可以对没有察觉自己或没有进入战斗状态的敌人发动暗杀，然后，从高处锁定敌人后还可以使用空中暗杀，跳下刺杀敌人。至于潜行区暗杀和藏身处暗杀还有绳镖暗杀前文已经有提及，这里就不多说了。注意因为爱德华装备了双袖剑，所以如果两个敌人靠得足够近，是可以发动双重暗杀的，但这种暗杀对于站位要求较高，如果失败，没有被暗杀的敌人会立刻进入战斗状态，使用的时候要谨慎。

●通缉状态

本作的通缉状态很直观，就是一个显示在血槽旁的头像框，里面是一个刺客人像。平常这个框是灰色，一旦玩家的行为引起了士兵的警戒，则会变成黄色。此时会有不少头上有着黄色圆槽的士兵在搜索玩家，随着时间流逝，圆槽会不断减退，直到消失。但如果玩家再次出现在敌人视野中，就会进入战斗状态，此时图案变成了一只眼睛，颜色也变成了红色，敌人头上纷纷出现红色圆槽，如果和爱德华距离近，还会直接进入战斗状态。离开敌人视野并迅速找到藏身处，则敌人的红槽也会慢慢消退，如果敌人完全被爱德华甩开，则会先变成黄槽然后再慢慢消退。当敌人不再警戒，通缉状态又会重新变回灰色。

TIPS 用昏迷吹箭射击动物会有不同的效果，小型动物会立刻死亡，大型动物则会陷入沉睡，但两者都会变成可剥皮状态，意味着大型动物有可能是被活剥的……

●鹰眼

系列经典元素鹰眼在本作中仍然存在，用途也差不多，进入该状态中，整个视野都会变成反色，敌人身上会发出红光，友方是蓝光，重要目标则是金光。这时候玩家调整爱德华的视角对准一个目标，直到其头上出现圆点，就算是锁定了对方，哪怕解除了鹰眼，还是可以透过人群甚至是墙壁看到对方的行踪，是潜行和追踪时的好帮手。在一些游戏任务中，玩家还需要透过鹰眼来辨识并锁定关键人物。注意，在鹰眼状态下是可以行走和快速行走的，但不能奔跑，一跑就会脱离状态。



●俯瞰点与信念之跳

对于老玩家来说这两个元素也是熟得不能再熟了，前者位于建筑或树木的顶部，平常会有老鹰蹲在上方，玩家爬到上方后就能使用同步功能，驱散该俯瞰点附近地图的迷雾，立刻看到所有区域内的元素，包括收集品，宝箱和各种商店等等，同时俯瞰点本身也算是一种收集要素。在用俯瞰点开启了视野后，玩家如果想要快速离开这个俯瞰点，就可以使用信念之跳，方法是先寻找地面上一个可以缓冲玩家落下冲击力的地方，一般是稻草堆和稻草车，本作中有时候干脆就是大海，然后按照提示前推左摇杆，按下 RT/R1 键 +A/× 键，爱德华就会纵身一跃落入缓冲点，迅速回到地面。

●战斗与连杀

本作的战斗系统基本流程和之前的作品差别不大，不过连杀的重要性似乎有所降低，因为许多敌人都不吃这一招，所以除了一开始对付小兵时比较管用，平常还是请以反击派生终结技为主要杀敌手段，机会合适就发动连杀，不合适就用道具——例如手枪来作为补充或干脆静待下一次发动反击的机会。注意就算是在连杀当中敌人也是有可能对爱德华出手的，所以一边连杀一边别忘了及时按下反击来对抗敌人的偷袭，同时对于那些攻击不能够反击的敌人——例如暴徒，活用破防攻击也是很重要的。



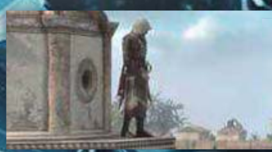
最后对系列新玩家科普一下连杀的机制，其实非常简单，就是玩家在用反击派生终结技秒杀一个敌人后立刻锁定一个身边的敌人发动攻击，爱德华就会立刻秒杀下一个敌人，如此周而复始，直到玩家杀光身边的敌人为止。连杀有距离限制，敌人离得远就无法连杀下去，而如果敌人本身就免疫连杀，那就更无法生效了，在连杀途中被攻击，这一招也会被中断。

●狩猎与剥皮还有制作

本作中狩猎和前作其实差不多，玩家在地图上可以看到猎物的大概栖息地和类型，前往该地区，进入鹰眼模式就可以锁定猎物的位置，之后是使用暗杀还是用远程武器来解决就看玩家自己心情了。本作中有部分猎物还无法暗杀，只能使用 QTE 杀死，例如主线中会碰到的黑豹，这一类猎物可以算入大型猎物，而野猪，山猫等小型猎物会在玩家靠近时迅速逃走，用吹箭等远程手段打倒比较方便。

猎物被杀死后，就可以靠近剥皮了，毛皮是固定收获一张，还会得到骨头若干。除了用来卖钱，毛皮的另外一个主要用途就是制作物品，能够制作的东西包括提升各种道具携带数量的袋子和提升爱德华生命值的腕套等等，对于提升角色战斗力有不小的帮助，所以每到一个新城市时，都不妨搜索一下附近郊野里的猎物，以获取对应的毛皮来制作相应的物品。





流程攻略



序章
——爱德华・肯威

●剧情

爱德华・肯威那波澜壮阔的人生开始于他那破败的家中，他与妻子凯洛琳共寝于床上，不过此刻两人心中都并不平静，因为爱德华刚刚对妻子宣布，他要登上一艘走私船，走一趟危机四伏但报酬丰厚的远航。这旅途短则一年，长则两年，对于两人的感情和意志都是巨大的考验，但在爱德华的坚持下，凯洛琳还是同意了他的冒险。

可惜这趟旅途没能顺利走到最后，走私船在航行途中碰上了敌人，虽然爱德华顶替死去的舵手操纵着船只，和水手们一起击沉了所有敌船，但一个神秘的刺客却偷偷潜行到船上，杀死了船长。此时船上的弹药库已经因为交战而被点燃，在刺客来得及对爱德华出手时，一股强烈的爆炸把两人都推进了水中。

几乎被淹死在水中的爱德华最后及时醒来，挣扎着游到了海岸边。他发现那位刺客竟然也活着，但似乎受了伤。虽然爱德华建议两人合作，想办法逃出海岛，无奈刺客始终信不过他这个走私者，一翻追逐搏斗后，名叫邓肯的刺客死在了爱德华手上。搜索尸体时，爱德华找到了一封密令和一个奇特的透明方块体。考虑到能够付钱给爱德华的走私者已经尸沉大海，而刺客递送密令的对象也不知道邓肯的长相，他干脆剥下对方的衣服，伪装成刺客，并救下了遭到海军士兵非难的商人邦尼特。因为邦尼特的舵手已经被士兵杀死，爱德华以亲身驾驶帆船为条件，与他达成了合作协议。驾驶着大船，爱德华驶向密函中提到的哈瓦那，开始了他完全没有预料到的新生活。



●难点提示

1. 海岛部分的内容基本上没有难点，就是一个基本的流程教学。不过因为这个海岛也有着一些收集元素，所以请多花一点时间收集完成。

2. 岛上有三个俯瞰点，和其同步后视野范围内的各种要素都会标记在地图上，记得顺便都把他们搜刮完，宝箱带来的财富可以让爱德华在到达下一个地点时迅速换上更好的武器。

3. 最后解救商人处会有两个士兵背向玩家，可以试试用抽出武器后的背后双重暗杀来解决，当然先暗杀一个也没问题，剩下的一个在战斗中也可以迅速解决。

4. 最后驾船的部分和之前序章的海战操作是一致的，而且没有战斗内容，只要记得及时减速绕过几个危险的急弯，就可以进入下一个任务了。

TIPS 试试在浅水里击晕敌人，他们就算整个人躺着被水淹过，还是活得好好的，还会不断翻滚呻吟，肺活量挺可以的嘛。

记忆片段一
——充满活力的哈瓦那

●剧情



在海上航行了半天,刚到哈瓦那的爱德华随着邦尼特前去酒馆休息,路上不但遇到了劫匪,在酒馆爱德华立刻惹上了麻烦,因为他和酒馆中的某个酒客起了冲突,最后竟然引来了士兵的追捕。幸好他随身携带着烟雾弹,略施小计就躲过了追捕。但被留在酒馆里的邦尼特恐怕就免不了一顿皮肉之苦了。

●难点提示

1.100% 记忆同步的要求是解决扒手和使用烟雾弹从酒馆逃脱,达成起来都不难,前一个条件需要在邦尼特遇到劫匪后立刻用信仰之跃跳下俯瞰点,然后按紧高调动作键猛追,并在靠近扒手时将其扑倒然后补刀,就算是达成。后一个条件就更简单了,士兵进入酒馆的剧情过后立刻按方向键←,选中烟雾弹后立刻使用,然后冲出酒馆,路上如果发现背后有追兵,再放一个烟雾弹,最后找个藏身处躲进去或远远地绕上屋顶,等士兵警戒槽清空就可达成。

记忆片段二
——那我的糖呢?

●剧情

虽然爱德华顺利脱身，邦尼特也只是被痛揍了一顿，但他带来准备贩卖的一批糖被西班牙士兵没收，里面还有爱德华从刺客身上搜到的透明立方体。为了查明其去向，爱德华跟踪了两位西班牙士兵，终于在绞刑场处看到了带着钥匙的人，门多萨队长。从他手上夺得钥匙后，胆大包天的爱德华偷偷潜入了堡垒，重新夺回了立方体，至于邦尼特的糖，恐怕就只能待在仓库里等着被军队卖掉了。



●难点提示

1. 任务第一个目标的 100% 条件很简单，就是雇佣妓女来分散卫兵的注意力，玩家在刚开始追踪目标时就会遇到一群妓女，确保自己有足够的金钱，雇佣她们可以让玩家在追踪初期完全不需要躲藏，等目标开始奔跑后，随便找些街旁的卫兵指挥妓女去转移他们注意力即可达成条件。

2. 到了刑场后追踪目标变更，对方会进入一个警戒区，其实不需要跟着进去，躲在附近市集的布棚上，等待目标在警戒区域里绕一圈后走出来，之后是偷钥匙还是干脆杀人越货就看玩家自己心情了。

3. 取得钥匙后目标更新，新的 100% 记忆条件出现，要求玩家在潜入堡垒时不引发战斗。堡垒中有些宝箱，但为了不引发战斗，目前不必理会，可以在完成任务后回来再拿。先来到堡垒正门的左侧，有一个草堆和一个士兵在附近巡逻，不过因为玩家不在警戒区，就算经过士兵身旁也不会引来警戒，躲进草堆引卫兵过来，暗杀掉，然后沿着堡垒左侧木箱堆出的阶梯往上爬，一路飞檐走避可以来到堡垒的正后方。这里围栏有一个缺口，等上层卫兵靠近后暗杀掉。爬上顶部，躲进正面的草堆，鹰眼锁定敌人，然后摸到屋顶长形仓库的左方，就会看到入内的大门，小心仓库顶部还有敌人在巡逻，想要不被发现是挺考验潜行功夫的。剧情过后小心躲开屋顶敌人的视野，直接从围栏跳入水中即可。

记忆片段三
——沃波尔先生，如果我没记错?

●剧情

原本以为只是一个简单的递送任务，但爱德华却发现事情并不是这么简单，邓肯并不是一个忠心耿耿的刺客，他竟然背叛了组织的功劳，爱德华就这么糊里糊涂地代替死去的刺客邓肯获得了一枚指环，成为了圣殿骑士的新成员。



自己所属的组织，想要加入一个名为圣殿骑士的团体。他最后见到的那位老人，托勒斯，似乎是这个组织中的一位长者，被其他成员称呼为团长。最后，因为背叛

●难点提示

1. 用触发剧情的方式进入总督府,这里就不再是警戒区。在和总督见面后,他会给玩家一把火枪,先用靶子练练手,然后他会开启一个简单的射击挑战。挑战的内容就是在限时之内射击总共六个靶子,完成这个挑战是 100% 记忆的条件,不过就算失败也没关系,可以和总督再次对话来重试,直到完成为止。使用枪械有个诀窍,玩家会配备总共四把火枪,爱德华平常会将他们都各自上好弹,所以玩家最多可以连续发射四发,但之后就会强制进入装弹状态,而且一次只能装一发,所以在开始挑战前要确保四把枪都上好弹,快速解决四个标靶,然后留下的时间是足够玩家靠着单发上弹来解决最后两个靶子的。

2. 获得袖剑后会受到所谓的考验,其实就是袖剑教学,按提示完成就好,如果玩家们是第一次玩这个系列的作品,正好熟悉一下操作。之后去会见托勒斯团长,剧情过后有了个搞笑的新 100% 条件,就是偷三个圣殿骑士的钱,他们都背对着玩家,所以难度不高,不过因为过一段时间后游戏就会再次进入剧情,在这之前不偷完就无法达成条件,所以各位玩家最好动作快一点。

记忆片段四
——那位他们称为圣人的人

●剧情



衣衫褴褛,脸上还带着被殴打后留下的血痕,看起来倒是和经历海难时的爱德华有几分相似。不过这人似乎的确很重要,圣殿骑士一行人路上受到了刺客组织的袭击,圣人甚

翌日早晨,爱德华在码头见到了之前团长口中提到的圣人,这人至在他们的帮助下被解开了枷锁。不过他似乎也不是刺客那一边的,

实用技术 攻略透解

TIPS 狂暴吹箭用在不同类型的敌人身上有不同的收益，尽量挑最强的或地利条件最好的下手，他们疯了之后杀伤力也就更大。

竟然击倒了拯救自己刺客后拔腿就跑。还好爱德华身手敏捷，最后不但逮住了他，还成功从托勒斯团长手中赢来了自己的一笔酬劳。惟一的麻烦是，商人邦尼特在港口直呼爱德华的真名，几乎为他惹来了麻烦，幸好爱德华急中生智，给蒙混了过去。

●难点提示

1. 在码头见到圣人后跟着大队伍走，很快就会遇到刺客部队袭击，这里100%条件要求在战斗中使用手枪，而正好楼顶上有三个刺客在使用枪械狙击地面的友军，用手枪把他们都打下来就好，记得算好射击的距离。

2. 相比起来，第二个100%同步条件要麻烦一点，在经过一段战斗后，游戏会进入剧情，圣人会被刺客释放，逃窜到市区中。这时候玩家需要操纵爱德华追逐，并抓准机会从空中跳下抓住圣人，才能够达成条件。建议玩家多多从屋顶上追逐，不然很难达成条件。

记忆片段五

——拿到应得的

●剧情



虽然拿到了酬劳，但爱德华显然对金额并不满意。他之前在护送圣人路上听到了托勒斯提起观测所这个神奇的地方，传闻在那里，任何人都可以监察到所有人类的行为，既然这地方如此了不起，爱德华猜想着他可以先从圣人口中套出观测所的地点所在，然后抢先一步卖给愿意出高价的人，好狠赚一笔。

可惜，虽然他算盘打得妙，等他潜入总督府的监狱，却发现士兵早已被杀光，圣人也不知所踪，显然是刺客抢先一步得手。这时候托勒斯却带着手下赶来，逮住了爱德华，他不但伪装邓肯的身分暴露，还被当成了刺客一方的间谍，算是蒙受了天大的不白之冤——虽然他也跟清白这个词没什么缘分。

●难点提示

1. 任务的100%同步条件是不引发战斗和在潜行区刺杀3个守卫，难度比较低，在草丛中躲好，换上袖剑伺机杀敌人即可。个人建议除了一开始那一片农地中靠右走，其他时候都是靠着左方走，可以较为方便地解决高塔上的射手，之后只要善用草丛一路躲开士兵，并把拦路的家伙用口哨引过来杀死，走到圣者牢房前就可以触发剧情。

记忆片段六

——寻宝舰队

●剧情

托勒斯吩咐手下把爱德华带上了他们的寻宝舰队关押，昏迷之中，爱德华梦见了自己不得志的过往，岳父对他醉生梦死的生活态度并不赞同，妻子也对他日渐失望，然而在他心中燃烧着的那股冒险的欲望却从未消退。

醒来时，爱德华需要面对的是自己这种欲望所带来的代价，他被锁在船舱下方，身旁是一个素未谋面的黑人海盗。不过比起和都是达官贵人的圣殿骑士还有神秘兮兮的刺客，爱德华倒是和这位黑人更心有灵犀。两人合力破坏了锁棍，互相配合着杀出了船外，最后救下一大批被圣殿骑



士所抓捕的海盗，抢走了一艘船。经过一段惊险的逃亡和在风暴里的挣扎，爱德华终于带着一整船人来到了平静的海域，重获自由。

●难点提示

1. 刚开始，玩家被关在船底，和另一位黑人囚犯一起脱困后，悄悄潜行离开，路上别忘了按照任务要求在转角刺杀三个士兵，方法很简单，让角色靠近转角，爱德华就会自动进入靠墙的状态，这时候只要吹口哨就可以引来士兵，等其靠近后发动暗杀即可。一路上只要不犯错，暗杀数量是绝对够的。

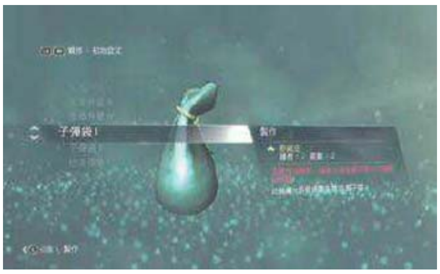
2. 来到船外，100%同步的目标变成解放23个海盗，这个实在没什么难度，看准地图上的提示，到每一艘船上解救囚犯即可，敌人里除了一般的士兵，还会有持斧的暴徒，他们除了攻击威力更大，还会丢手雷，不过也就比普通士兵稍微难缠一点而已。船上的敌人不用非杀不可，解救完海盗后直接从船帆上跳去另一艘船即可。

3. 海战部分的提示还是很足的，玩家只要按提示锁定敌船，然后瞄准发射火炮就可以秒杀他们，之后按照提示对付好疯狗浪，再朝着目标驶去。路上会有不少海上龙卷风，要远远绕过，靠得太近会被秒杀，小地图上会显示龙卷风的影响范围，后面还有会移动的龙卷风出现，就算躲开了船本身也会被牵引住，记得要打满舵来对抗牵引力。最后到达目标地点，本任务完结。

记忆片段七

——新手船长

●剧情



虽然逃离了险境，但船上有了那么多张嘴要喂，爱德华只得立刻驶去附近的小岛上为船员们猎食，作为额外的福利，他还用动物的毛皮制作了新的装备，好让自己以后的冒险之旅更为顺利。

●难点提示

1. 能够操纵船后先按照提示来到海岛上，然后前往俯瞰点开启地图，这里的任务目标是杀死两只蜥蜴和两只山猫，这些动物都不会主动攻击玩家，但玩家靠得太近会逃跑，所以除了用草丛作为掩体来偷偷潜到它们身后暗杀，还可以按照100%同步条件来完成，主要出现在内陆的山猫可以通过在树上跳下来暗杀，而主要出现在沙滩上的蜥蜴就远远用火枪解决。按照提示制作完枪套和护腕，从小岛上乘坐小船回到大船上，和黑人阿德瓦勒对话，任务完成。

TIPS 爱德华的偷窃方式和康纳是一样的，躲在别人身后按键偷钱还需要出现进度条，果然偷东西不在行这种缺点是会遗传的。

记忆片段八
——招募中

●剧情

回到自己熟悉的拿索，爱德华带着已经被任命为军需官的阿德瓦勒会见了几位老朋友，包括日后被称为黑胡子的艾德·萨奇，同样会成为大海盗的班·荷尼戈和有点娘气的德·詹姆士·奇德。跟老朋友们交流了下意见后，爱德华在这片自由的土地上救下了不少即将被枪决或绞死的海盗，壮大了自己的船队，还打算询问朋友们是否知道观测所这个地方，不过他得到的情报令人丧气，看来想要找到这片可能充满财富的地方，还需要点时间。



●难点提示

1. 酒馆剧情过后，地图上会出现能够拯救海盗或招募船员的地点，这里有个 100% 同步目标是让守卫被缴械后刺杀对方，这个描述非常不专业，因为实际做法是，玩家需要空手和敌人战斗，反击后选择缴械，然后立刻出手攻击杀死敌人才算数，目标需要完成三次，记得每做完一次选择徒手来丢掉夺过来的武器，不然无法重复达成。救海盗的内容基本就两种，一种是救下被士兵围攻的海盗，清场杀光即可，另一种是警戒区中有即将被枪决的海盗，这里不要引起警卫注意，偷偷摸到枪决处，直接暗杀负责枪决的士兵，然后释放海盗即可。

2. 救了足够数量的海盗后，前往地图上标有招募船员标记的绞刑架处，靠近后会游戏会开始倒数，如果玩家来不及射断绞索就会让海盗被绞死，不过只要之前把手枪上好弹，这应该不成问题，用这种方法救下海盗还是达成 100% 同步的条件。

记忆片段九
——捕获与掠夺

●剧情



既然爱德华有了大船，老朋友荷尼戈打算传授一下他打劫海上商船的心得，而爱德华也学得很快。用劫来的货物倒卖后得到的金钱修葺了一下自己的爱船寒鸦号，这艘抢回来的双桅帆船已经变得焕然一新，足以对抗大风大浪了。

●难点提示

1. 任务刚开始要求的 100% 同步条件是用旋转炮杀死敌方船上的三个水手，这里指的其实不是开船时用的回旋炮，而是在登船阶段玩家可以在船侧操纵的小炮，用这些炮轰死三个水手即可。

2. 按照荷尼戈提示解决第一艘目标船只后，先别忙着去目的地，继续掠劫一下其他船只，直到掠夺够 20 个兰姆酒，完成第二个同步条件，才前往目的地。

记忆片段十
——升起黑旗

●剧情



为了表彰爱德华的功绩，两位好友为他制作了一面代表海盗的黑旗，不过目前这只是个象征，为了壮大，他们需要更多的铁，而这些物资最常见的来源，就是武装到牙齿的军舰。为了引出这类军舰，爱德华需要做一个大胆的决定，那就是大量地掠劫船只，以引来这种危险的对手，然后将其彻底击败！

●难点提示

1. 这个任务的同步条件一开始就给出两个，不过都是非常普通的要求，一个是解决一艘猎船，一个是掠夺 30 个糖。前者需要玩家把通缉度起码提升到一级后才会出现，然后将其击败就可以达成，后者则更简单，注意掠夺有糖的船只即可。猎船对现阶段的玩家来说算是个难对付的敌手，不过其实需要注意的点也就两个，一个是记得炮击后立刻用回转炮锁定弱点攻击，第二个是要避免被对方撞击，注意好这两点，战胜猎船也只是时间问题。

记忆片段十一
——甘蔗与收益

●剧情



靠着贿赂当地官员，爱德华很快就摆脱了通缉，这时候他听到了一个有趣的消息，奇德似乎正在打一个农场的主意。赶到他所在之处一打听，才知道他是看上了一个富有的甘蔗园主，这人剥削旗下的奴隶，把财富都藏在甘蔗园的仓库里。爱德华凭着过人的追踪本领，一路跟着甘蔗园的总管，不但找到了甘蔗园，还先一步拿到了仓库丢失的钥匙，成功地掠夺了园主的财富，大大地发了一笔横财。

●难点提示

1. 任务的第一个难点是在找到总管所登的船后立刻赶回寒鸦号上，不过其实有一道沉船形成的木墙是可以让爱德华快速回到船上的，看好路，不用急，时间是够的。

2. 追踪对方的船进入警戒海域后，把速度稍微缓下来，观察小地图上敌对船只的视野范围，因为 100% 记忆同步需要玩家避免战斗，所以这里一定要谨慎，引发了战斗会被围攻，那可不是闹着玩的。达成这个目标后，别掉以轻心，之后的海面状况很糟，还会刮起乱风，稳好船舵跟紧对方，不然有可能会触礁。

3. 上岸后谨慎躲开卫兵，赶到总管身边，看到他训斥一个喝醉的卫兵后，别忘了解决他然后破坏旁边的警钟，这是达成 100% 同步的条件之一，等跟随总管来到仓库，并发现没有钥匙后，玩家可以自由行动，在找钥匙的时候别忘了破坏另外一个警钟，钟就显示在地图上，不用怕错过。最后用鹰眼找到持有钥匙的人，偷走或直接杀人越货，然后与仓库大门互动就可以完成任务。

TIPS 登船状态中的寒鸦号不会受到任何外来攻击，在和复数敌人对抗时，用这招可以争取喘息的时间，并利用敌船来回复寒鸦号的耐久度。

记忆片段十二
——正当防卫

●剧情



不知不觉,已经有接近500人宣誓要加入爱德华一行人为首的海盗王国旗下,不过他们势单力薄,如果海军展开进攻,肯定无法抵挡。于是黑胡子有了一个妙计,那就是抢来大船方舟号。谁知道半路竟然有同行查尔斯·范恩前来袭击方舟号,最后不但被打得体无完肤,还连累寒鸦号被发现。幸运地躲过了方舟号的迫击炮轰炸,击退了前来护航的炮艇,爱德华却尴尬地发现,曾和他有一面之缘的圣殿骑士朱利安所统治的地方成了方舟号的避难所,为了不被朱利安认出来,爱德华听从黑胡子的建议,准备进行夜袭。

●难点提示

1.别想着跟方舟号正面冲突,它可不是现在的寒鸦号能对付的,绕过它的视野范围,跟踪它,顺便躲开路上遇到的军舰。等查尔斯·范恩的船队出现,然后被击毁。之后方舟号会对寒鸦号进行迫击炮轰炸,躲开海上的圆圈,顺利接近它后,会有大量敌船出现。这时候同步条件也出现了,不算特别难,分别是用侧舷炮击毁两艘船和用重炮击毁两艘船,如果玩家之前有趁机升级侧舷炮并购买重炮,这里不会遇到什么问题,毕竟这是常规战术,而且重炮也被算进侧舷炮中,所以玩家大可等敌船靠近后直接重炮秒杀。

记忆片段十三
——一个疯子

●剧情



既然无法正面突破,爱德华选择了迂回的方式来尝试夺取方舟号,他从岛屿的后方沿着丛林潜行,躲过或暗杀了拦路的士兵,最后偷偷爬到方舟号上,趁着朱利安不备,暗杀了这个圣殿骑士。没有了领袖,这里的西班牙士兵都是一团散沙,于是港口迅速被夺走,方舟号也成了海盗们的囊中物。

●难点提示

1.任务一开始又是典型的潜行关,同步条件是避免战斗,流程来到这里,潜行的诀窍大家应该都懂了,不过如果条件允许,还是请以暗杀为主,敌人的视野范围颇广,光靠走位来潜行过去不太现实,但也要记得看情况,实在不适合暗杀的地方,就看周边环境潜行过去,记得只要从一个潜行区立刻冲进附近的另一个潜行区,敌人是来不及锁定你行踪的。

2.进入城镇区后,第一个条件完成,第二个条件是从空中暗杀圣殿骑士朱利安·达卡斯,先谨慎踩点搜索他行踪,然后找一个适合的点从高处落下暗杀他即可,建议是从船头爬上甲板,这里只有一个背对玩家的士兵,还有另一个士兵偶然会巡逻经过,看准空档从船头的船桅爬上去,中段左右就有能够落脚的平台,之后静待朱利安走来,确定能够发动空中暗杀后立刻出手,接着就是看剧情了。

现实部分内容1

比起完全是交代过场的第一次现实内容,这一次玩家勉强算是有点自由度,凭借技术人员约翰给予的权限,玩家能够进入新的区域并黑掉同事的电脑,获取相应的资料。黑电脑的小游戏非常简单,左摇杆控制光标移动,右摇杆可以移动球体场地,观察路线,玩家要找的是一个可以停止在绿色环线上的点,到达这个点后,随便向环线方向推一下摇杆,就可以运行程序解锁电脑核心获取资料。一共有33台电脑可以黑掉,因为关乎成就/奖杯获得,玩家记得每一次回来现实后获得更高权限时就在新区域黑一下电脑。

记忆片段十四
——古老的洞穴

●剧情

梦中的回忆越发不堪回首,很快,因为爱德华不甘平凡,却又无所事事,终于伤透了凯洛琳的心,她搬回了娘家,留下爱德华一个人。从梦中醒来,爱德华却发现是奇德在骚扰他,不过黑胡子把两人留在岛上,就是为了让他们看看能拿这个岛干什么用,而奇德似乎有了新发现。她在岛上的丛林里找到了一个石碑,爱德华运用自己特殊的观察力识破了里面隐藏的秘密。随后,他还在朱利安的隐藏府邸里找到了一个装有一套服装的奇特牢笼和一张标有四个印记的地图,原来当初他伪装邓肯时,竟然把刺客的大本营所在地都卖给了圣殿骑士。奇德神秘兮兮地告诉爱德华或许他可以稍微补偿一下刺客,给他留下一个陌生的会面地点,然后就带领船队离开了。



●难点提示

1.第一步解谜非常简单,左摇杆控制移动,右摇杆控制图案转动,只要调整得和石柱阵的位置还有形状一致即可。除此之外,本关纯粹是剧情,没有值得一提的难点。

记忆片段十五
——无物为真……

●剧情

爱德华按照奇德要求前往目的地,却发现这里遍布刺客组织的成员。为了不再手沾刺客的鲜血,他只能偷偷摸摸地潜到岛屿的腹地,终于见到了奇德。没想到一位刺客导师突然出现,质问了爱德华一番,对于邓肯的死,他并不遗憾,但却认为爱德华履行邓肯的职责害死了不少潜伏在哈瓦那的刺客。幸好,因为爱德华见过圣人,导师总算没有要和他算账,而是打算利用他来寻找圣人,而明显和刺客组织有联系的奇德,将爱德华引进了一个奇妙的古迹中。



TIPS 奔跑时的双重刺杀成功率比走到目标背后刺杀还要高,不过闹出的动静太大,要确定附近没有敌人会察觉才方便使用。

●难点提示

1. 到达岛屿后，玩家需要沿路寻找奇德，想要100%同步，需要途中击倒三个刺客，并开启四个宝箱，因为不能杀人，所以记得保持徒手状态，不要错按出武器或袖剑，只要躲在草丛里用口哨引来刺客然后偷袭即可，解决方法和一般士兵是一样的。至于宝箱，只要记得同步路上遇到的俯瞰点，是绝对能够拿够四个的，但因为有一个宝箱位于玛雅石碑旁，记得不要在拿到之前就和奇德对话。

记忆片段十六

——圣者埋葬的秘密

●剧情



跟着奇德的脚步，爱德华深入古迹，解开了古老的谜题，却发现隐藏在大门最里面的那张脸，就是属于圣人的脸，问题是这个雕像已经有非常悠久的历史了，而圣者看起来还没有超过五十岁，两者到底是为何如此相像?

●难点提示

1. 古迹内部大门的谜题非常简单，就是把对应颜色的石块放在对应颜色的槽里面而已，应该难不倒各位读者。本任务没有同步条件，解开谜题就算是完成。

记忆片段十七

——寡不敌众

●剧情



刚离开古迹，爱德华就发现圣殿骑士已经前来袭击了刺客的聚居地，他拿上奇德给他的吹箭，一路救起被抓住的刺客和自己的船员，没想到一番辛劳换来的却是刺客组织的唾弃，现在，只剩下奇德一个愿意帮助爱德华了。

●难点提示

1. 任务一开始玩家就会获得吹箭，这个武器非常好用，不过如果想要让记忆100%同步，需要使用8次昏迷吹箭和2次狂暴吹箭，要求算是有点多，不过考虑到接下来玩家会遇到的敌人非常多，其实凑够这个数量是绝对没问题的。记得人少时用昏迷吹箭，人多时用狂暴吹箭即可。

记忆片段十八

——要塞

●剧情



灰头土脸地回到拿索，爱德华却偶然在鲁莽的查尔斯·范恩口中听到了哈瓦那的总督正在把金币囤积在自己的要塞中，在被别人运走前，这堆金子在海盗们眼中可谓砧板上的肉，但想要取出来，也要看有没有足够的锋利的刀刃能够破开要塞的铜墙铁壁，而爱德华正打算将他的寒鸦号，变成一艘如同利剑般锋锐的尖刀，来夺取总督的财富。

●难点提示

1. 如果玩家之前还没有买迫击炮，执行这次任务之前记得买这个升级，因为100%同步的其中一个条件就是用迫击炮轰击要塞，使其受到损伤。不过因为对方也有迫击炮，所以建议玩家达成目标后还是以侧舷炮为主攻手段，而且记得先解决对方的舰船，再对付堡垒的防御措施。

2. 进入要塞攻坚战，同步的条件添加了使用奔跑暗杀来解决对方军官，这里玩家不必立刻介入战斗，看到军官在哪里，走过去附近军官就会开始逃走，伺机追在后方用袖剑刺死即可。

记忆片段十九

——旅行的商人

●剧情

按照计划，作为和哈瓦那总督托勒斯——也就是圣殿骑士团长的协议，爱德华会偷偷跟踪托勒斯，等他和奴隶贩子交易完成，对方交出圣人后，爱德华就会立刻现身，救走圣人，并从他口中问出观测所的所在之地。可惜人口贩子普林斯狡猾得很，已经看出有人在追踪自己，加上想要杀死普林斯的奇德也现身搅局，计划彻底失效，爱德华甚至还跟奇德起了小小的冲突，好不容易才说服他继续合作，看来他的发财路又要变得更漫长了。



●难点提示

1. 这恐怕是目前流程中最恶心的任务，暂时没有之一，玩家需要跟踪奴隶贩子普林斯和托勒斯，等待两人谈妥生意，并带出圣人后再行动，但是这个过程极其麻烦，两人会穿过好几个警戒区，都是下层和屋顶有卫兵防守的那种，而且留给玩家的反应时间非常短。加上100%同步需要玩家杀死4个枪手，所以一边追踪还得一边兼顾杀人，非常恶心。个人建议玩家正常游戏里以打过任务为前提进行即可，等记熟了路线和窍门再去重玩来达成，没必要一开始就自找不痛快。另一个同步条件是杀死被烟雾弹昏迷的敌人5个，难度相对较低，因为一次烟雾弹效果持续时间里玩家起码可以杀三个士兵，而烟雾弹最起码也可以带五个，就算一个烟雾弹只杀一个士兵也绝对够了。

TIPS 游戏中航海时会遇到有鲸鱼于海中翻身的随机动画，问题这个动画完全不看场合于是有时候我们会看到鲸鱼在浅滩甚至是在陆地边沿突然从水里冒出来，完全无视生物常识。

记忆片段二十
——不再是男人

●剧情



为了达到目的，一个人可以做多大的牺牲？奇德——或者现在应该叫她真正的名字玛莉·瑞德——让爱德华开了一回眼界。这个伪装成海盗的女刺客不惜在他面前暴露女儿身，但也为爱德华争取到了进入普林斯大宅的机会。两人分头行动，玛莉去寻找圣人，爱德华负责给奴隶贩子一个痛快。爱德华顺利完成任务，没想到圣人警惕性很高，竟然绑架了玛莉想要要挟爱德华。最后玛莉趁着两人谈话时机智地挣开圣人的束缚成功逃跑，但名叫罗伯兹的圣人用手枪击响了警钟，引来了大批士兵，爱德华不得不仓皇逃命。最后玛莉得偿所愿，但爱德华却一无所获，只能灰溜溜地离开。

●难点提示

1. 暴徒指的是身高体壮用斧子的敌人，枪手指的是远程射手，这次任务一开始就有两个同步要求，对前者，玩家需要用两次狂暴吹箭，对后者，则是要用两次昏迷吹箭。鉴于敌人不少，这个条件难度不高，需要小心的是中了狂暴吹箭的暴徒很耐打，他们会在潜行区里面跟队友开打，虽然战斗中的敌人都察觉不到玩家，但其他没有进入战斗状态的敌人可以，所以一定要远远地下手，然后躲在一边，趁着混乱破坏警钟。射手都躲在哨塔上，不过吹箭的射程也不短，躲在一定距离外射倒他们就可以顺利达成条件。

2. 普林斯在大宅最后方的亭子中，暗杀他并观看剧情后，按照剧情提示沿着树端逃跑，直到逃离士兵们的追捕。最后就去和现出女儿身的奇德见面吧。

记忆片段二十一
——潜水寻药

●剧情

离圣人失踪又过了一段时间，爱德华虽然生活仍然充满刺激，不过他所爱的拿索情况却很不妙，疾病在这座城市里蔓延，而英皇却打出了对海盗的特赦令，想要在夺回拿索前先削弱海盗们的力量和意志。作为领导者，黑胡子和荷尼戈都非常着急，但两人的观点却正好相左。作为调解人，爱德华提出了寻找药物的方案。为了不引起军队注意，黑胡子把主意打在了沉船里可能残留的药物上，爱德华亲身犯险，从沉船里找回了一瓶药物，可惜因为长期海水浸泡，这些药物已经完全没有用了，所以众人只得再想方法。



●难点提示

1. 本任务开始之前会有一段不属于任务的短剧情，之后玩家需要凑钱买潜水钟，价值5000元，如果手头资金不够，可以开开宝箱或乘船去掠劫一下。买下潜水钟，地图上就会出现任务地点，驾船前去触发吧。

2. 任务的同步条件是搜刮三个宝箱，这里提醒一下玩家，千万不要先进入船体内部，而是在外围的残骸里找齐三个宝箱再入内，不然一旦触发剧情可就没法再出来了。

3. 进入船体内部后，在拿药物时会引起船体坍塌，虽然上方的门是打不开了，但前面露出了一条天然的石隧道，记得按加速游泳来加快前进速度，不然还没来到换气点就会没气了。后面的急流阶段不是很难，注意躲开障碍物就好。从隧道出来后会发现外面的水域有鲨鱼，这里的策略和平常的潜行差不多，躲在海草里，记得要多用快速游泳，不要被鲨鱼攻击，不然就没法达成100%同步了。收集完残骸附近的所有宝箱和收集品，就回到潜水钟处完成任务吧。

记忆片段二十二
——魔鬼代言人

●剧情

缺乏药物终于逼急了黑胡子，他贸然对英军运输船出手，同行的荷尼戈侥幸逃脱，而黑胡子则被追杀到了大麻岛上。爱德华及时来援，不但击退了追杀到岛上士兵，还在对方舰船要逃脱时将其击毁，并且手刃了对方的船长。可惜船上货物极少，惟一的线索，是药物盒子上都贴着来自查尔斯城的标签，看来海盗们惟一的希望，就是能够从这座城市拿到药物了。



●难点提示

1. 赶去救援黑胡子的安妮女王复仇号路上玩家会遇到不少遭遇海难的水手，只要行驶路线靠他们近一点，然后按下调查键就可以将他们救起，同步的要求是救5个，数量是绝对够的，不过越靠近目标地点雾越大，要小心被浅滩阻挡，同时要小心军舰的视野范围，他们火力太猛，这个时候的寒鸦号是对付不了的。

2. 安妮女王复仇号停留在大麻岛附近，玩家们不用满大海乱绕，开到附近就会看到它了。上岸后玩家需要协助黑胡子防守，这里增添的同步要求是杀死三个被烟雾弹昏迷的敌人，难度很低，杀敌的时候顺便完成吧。

3. 之后玩家需要操纵安妮女王复仇号追赶军舰，但其实目标主要是登上敌舰，所以不轰太狠，看到对方变成可登船状态后就要收手了，免得打沉。最后的战斗部分完全不需要理会其他敌人，从桅杆上瞄准敌方的船长一个空中暗杀就立刻可以解决战斗。

记忆片段二十三
——围攻查尔斯城

●剧情

为了获取查尔斯城的药品支援，黑胡子留了船上几个军官一命，想要用他们换一些药物，但等了整整八天毫无结果。这时候爱德华决定还是用刺客的方式解决问题比较有效率。他跟踪了负责运输药物的炮艇，一路踩着敌人的脚印，追到了他们的秘密营地，并手刃带着仓库钥匙的小队长，终于

TIPS 玩家前行在农田构成的潜行区里，一般士兵走进去都看不到玩家，倒是在劳作的农奴一看到玩家在里面杀人就吓得纷纷逃出田地，不过别担心，士兵根本就不会因为他们的反应而进入警戒。



为拿索挣来了整整两箱药物和一些制药工具。但这时候，黑胡子却萌生了退意，他没有跟着爱德华回拿索，而是开始寻找属于一个即将年过半百的老海盗的新归宿。

●难点提示

1. 跟踪炮艇用最低一档的速度即可，同时记得小心躲开炮塔的视野范围，如果觉得速度追不上对方，可以在相对笔直的河道里稍微提高一档，补一下差距后变回来。来到无法通过的河道后，操纵爱德华潜进炮台内部，破坏警钟，敌人能暗杀就暗杀，避免引来麻烦。

2. 第二次下船后同步条件出现，比较蛋痛，需要玩家用吹箭昏睡鳄鱼，然后剥其中一只的皮，这不算难，但就是会耽搁追踪敌人的时间，要动作够快。之后一路追踪敌人小船，记得躲开或暗杀掉路上遇到驻扎的士兵，直到进入窃听阶段。不过等他们对话完毕后有士兵会突然发现了寒鸦号的踪迹，这时候敌人队长会逃走，赶紧甩开其他杂兵追杀，路上会有敌人阻拦，不过其实附近都有捷径可以绕过，专心观察就会看到。最后追上队长将其刺死，任务算是结束了。

现实部分内容2

一回到现实，先别急着去会梅拉妮，主办公室里有些同事已经离开了他们的座位，立刻去把电脑都黑一遍吧。部分同事的电脑里除了绿线，还会出现蓝点，其实就是一个传送点，可以把光标转移到一个新的地方，有时候正正就是解谜的关键。另外一些电脑上会有类似青蛙过河的解谜模式，玩家控制一个光点移动，前方会有红色的阻隔防火墙在移动，不过上面有一些漏洞，玩家需要不断地通过漏洞来到达终点，因为每个防火墙的走向和空隙位置都不一样，所以除了考反应，还有一些策略元素。

至于黑监控系统的小游戏，各位玩家如果对数学不太在行，就不用管数字是多少了，直接看波形，调整数字来影响波形，直到和范例波形重叠就行。

之后潜入奥利弗办公室要从监控室后面的装修外墙处乘搭升降平台从外围入侵，他办公室里的电脑玩的小游戏还是突破防火墙，不过这次多了一种变形防火墙，平常是可通过的螺纹状，但每过一段时间就会变成完全不能通过的防火墙，它的移动速度也很快，光标停在上面会迅速上升或下降，所以要看好时机一口气通过。最后叫个快递，就可以返回爱德华的年代了。

记忆片段二十四

——我们要求谈判

●剧情



拿索终于挺过了疾病的危机，然而这片土地注定是非多多。才没过多久，英王的海军登陆这里，声称要求谈判，但态度一点都不像是打算坐下来找别人谈话。这群人的领头者就是爱德华的老相识，和他一起成为圣殿骑士的成员之一：伍德斯·罗杰斯。为了不被识破身分，爱德华只能暗暗跟踪这群人进入了原本已经被英军废弃的城堡，并窃听到了英军和几位统治拿索的大海盗之间的对话，显然英王还在玩赦免令这一套，想要兵不血刃地收复海盗们。班·荷尼戈为首的一批海盗已经动心，心中尚留着热血的查尔斯·范恩则不愿就范。对于爱德华来说，后者应该会是个有力的盟友。

●难点提示

1. 任务一开始就要求玩家跟踪浩浩荡荡的英王队伍，屋顶上有些射手巡逻，不过看准机会暗杀掉还是比在地面上跟踪要安全一些，同时别忘了善用鹰眼。等一行人进入要塞后，在左方通过树干和城墙爬上要塞，这里会出现同步条件，吊在窗户和瞭望台边沿时刺杀三个敌人，不过似乎之前不能够被敌人发现，所以需要眼明手快。之后还会出现破坏警钟的条件。警钟位于要塞中央部分，附近巡逻敌人不多，善用草丛和口哨杀死即可，

记忆片段二十五

——火药的阴谋

●剧情

虽然依依不舍，但爱德华和查尔斯都厌倦了拿索，他们决定偷走英军的火药和沥青，做出一艘用于开路的火船，然后靠着这招来突破英军在拿索外围为了防止海盗逃走而设下的封锁网。两人一拍即合，事不宜迟，爱德华决定搞来火药，而范恩则负责寻找沥青，两人的逃亡大计迅速地进入了执行准备阶段。



●难点提示

1. 任务一开始就要玩家去偷取四个火药桶，100%同步条件是使用连杀解决四个敌人和对10个士兵使用吹箭。因为火药桶旁有大量敌人看守，无论是连杀和吹箭都不愁没目标，只要记得不要抢在完成这两个条件前偷够火药桶就好，因为一偷够任务就会立刻完成。四个火药桶的位置警备都算是森严，但供玩家躲藏的地方也不少，用吹箭和口哨草丛杀配合，很快就可以解决。

记忆片段二十六

——驱逐准将

●剧情

爱德华和范恩的计划快要实行时，却偶然听到了一个夸张的消息，跟伍德斯一起前来拿索的张伯伦准将对海盗特别仇恨，就算伍德斯答应了赦免海盗，他却对手下的人下令要在当晚摧毁所有的海盗船，要让海盗们无处可逃。这道命令对于两人的计划是毁灭性的，既然张伯伦要赶尽杀绝，那哪怕他是王国御封的准将，也只有死路一条，而担当这个刺杀重任的，自然非爱德华莫属。



实用技术 攻略透解

●难点提示

1. 跟踪准将是典型的追踪任务，这里的同步要求是在潜行区暗杀三个士兵，刚起步玩家就可以暗杀一个，不过后面准将会经过一个巨大无比的警戒区，建议雇佣一群妓女，从右侧经过，靠她们吸引士兵的注意力来躲过去。后面在准将到达军营后玩家还有机会从草丛偷袭士兵，3个的数量应该是刚刚够。之后只要追踪准将到船上，然后爬上桅杆空中刺杀即可。

记忆片段二十七
——火船

●剧情

终于，爱德华和范恩的计划得到了实现，装满火药和沥青的皇家凤凰号撞上拦路的大船，产生了惊天动地的爆炸，为众人炸出了一条逃生之路，在敌人炮火的洗礼之下，寒鸦号逃出生天，驶向了未知的新天地。



●难点提示

1. 任务一开始就要保护载满火药和沥青的皇家凤凰号前往冲撞封锁出海通道的大船，100%同步要求比较烦人，需要用迫击炮击沉三艘船以及用火药桶炸沉一艘船，原本都不是难事，但要兼顾保护友军就比较蛋痛，建议是刚接触时出手用迫击炮，起码确保击沉一艘船，后面多用火药桶和敌人周旋，不要强用迫击炮，而是等有好的机会再用，反正这种炮威力强大，一般船被打中不秒也半残，击沉三艘船还是压力不大的。

记忆片段二十八
——走也要轰轰烈烈

●剧情

拿索陷落，海盗们改为在大伊纳瓜休养生息，但大家都掩饰不了内心的颓唐，就连爱德华也一样。大家把复兴寄望于半退休状态的黑胡子身上，但没想到海军却先人一步，赶尽杀绝，轰炸了海盗们聚集的港口。寒鸦号和几艘海盗船勉强逃出，大战海军的旗舰，甚至将其打瘫痪，但是在登船战中却逐渐落了下风。年纪渐大的黑胡子一时失手，被海军士兵连番重创，最后连爱德华也救不了他。失意之间，爱德华被撞进大海，只能仓皇地爬上寒鸦号，带着仅余的手下逃窜往公海，抛下了漫天的血与火，也抛弃了一位举世闻名的大海盗遗留的尸身，或许还有自己的尊严和意志。



●难点提示

1. 一开始追踪黑人密探的阶段，记得暗杀四个士兵，整个潜行过程中有不少这样的机会，一个都不要错过就好。之后来到目的地，是刺杀两人还是任由他们发射信号后果都是一样的，火速赶回寒鸦号，开始海上战斗。

2. 敌方是大型船，不过幸好我们也有盟军，这里要求玩家用重弹把船打瘫痪，玩家可以在近距离绕着大船转动，一边转一边发射，以重弹的破坏力，很快就会让敌船瘫痪。

3. 最后船上的战斗其实不一定要达成目标，玩家坚持一段时间就会进入剧情阶段，之后迅速游回寒鸦号掌舵，张满帆驶出公海，任务结束。

记忆片段二十九
——虚荣的混蛋

●剧情

仓皇逃亡，无处容身，范恩也禁不住像爱德华一样期盼起观测所能够带给他们的力量和对生活的改善。于是他答应和爱德华一起搜寻载有圣人的奴隶船非洲公主号。而想要找到这艘船，他们必须先从非洲奴隶公司的其他船下手。于是，范恩的游侠号和爱德华的寒鸦号一起追击同属非洲公司的非洲珍珠号，还从船长口中套出了非洲公主号的行程。没想到这个时候，一直好吃懒做只会泡妞的杰克·瑞克汉竟然串通其他水手背叛了范恩，还趁机夺取了寒鸦号。爱德华和范恩被留在已经遭到严重损坏的非洲珍珠号上，顺水漂流。



●难点提示

1. 任务一开始要找到皇家非洲珍珠号并不难，多多用望远镜观察就好，之后不用急着攻击这艘船，等范恩因为太急躁而让自己的船被毁掉然后被爱德华救起后，正戏才开始。

2. 对战非洲珍珠号有两个同步条件，一个是用升级过的撞角撞击非洲珍珠号，一个是靠堡垒的防御措施击沉一艘船。第一个条件很简单，但如果玩家没有升级撞角那就无法达成。第二个相对麻烦，需要一艘敌船正好进入要塞的迫击炮攻击范围，然后被击沉，有一定的偶然成分。不过只要玩家之前先攻打下了科鲁兹堡垒，这里的炮塔就会变成玩家自身的友方火力，只要把敌人的船带得靠近一点，就可以让他们沐浴炮林弹雨了。

3. 如果寒鸦号升级不够彻底，这个任务打起来会很艰苦，各位玩家如果发现实在打不过，还是请先去收集金钱升升级吧。

4. 之后登船战除了要切掉对方的旗之外没什么特别之处，按照提示杀够15个敌人就好。

记忆片段三十
——孤立无援

●剧情

流落荒岛，人的意志往往损毁得比肉体还要快，爱德华和范恩两人最后飘到了一座荒岛上，前者意志坚强，每天努力求生，后者，基本上干的事情就是从爱德华的存货中偷抢拐骗，就是不肯正正经经地自己去找吃的。最后，范恩终于触犯的爱德华的底线，而为了自身的生命安全，爱德华不得不打倒了已经完全疯掉的范恩。不久后，爱德华终于等来了自己的救星——一艘路过他所在小岛的船。

●难点提示

1. 这个任务中爱德华只能使用袖剑，所以在第一个 100% 同步的条件中，玩家不能够对付鳄鱼，只能拿岛上的黑豹开刀。玩家被黑豹攻击时会有 QTE 出现，按赢了就可以杀死黑豹，输了它就会逃跑。

2. 按照任务提示追范恩，很快就会发现他完全疯了，竟然拿枪不停对爱德华乱射，趁着他射击的空隙，在掩体之间快速移动来靠近他，不过很快他就会逃走。

3. 一路追到一处神庙，范恩终于全疯了，竟然宣布要和爱德华来个你死我活。从下方道路爬去范恩身后的大神像上，然后从顶部跳下打倒他，就可以顺便达成另一个 100% 同步的条件。

记忆片段三十一

——想象一下我有多惊讶

●剧情



终于，在听到非洲公主号将会于金士顿进港后，爱德华带领着手下的海盗们赶到了这个城市。尽管大家对于观测所的存在已经疑虑重重，但爱德华还是得到了手下的支持。只不过很快他发现圣殿骑士也盯上了在非洲公主号上的圣人，而且曾经是海盗的班・荷尼戈也加入到了他们那一方。一番跟踪后，原本得以偷听详细情报的爱德华却因为荷尼戈看到了寒鸦号而行踪败露，不得不击败几个士兵，然后悄然离开。

●难点提示

1. 剧情过后，玩家需要进入一个警戒区来寻找目标，100% 同步的条件是刺杀 4 个暴徒和破坏两个警钟，都算是很简单的条件。第一个警钟就在玩家进入警戒区的破墙附近，巡逻者里面就有一个暴徒。先不要深入，在外围杀够暴徒，然后来到警戒区最里面，这里不但有另一个警钟，玩家还可以辨识出两个目标。之后一路追踪他们，直到荷尼戈识破了爱德华的追踪为止。

2. 之后的战斗中场地较小，敌人也比较强，有两个队长，所以最好的战术就是立刻扔一个烟雾弹，直接解决两个队长，剩下的敌人就好对付多了。杀光敌人后玩家可以直接跳水离开，但如果之前暴徒没暗杀够，这里可以补一下。

记忆片段三十二

——信任是需要累积的

●剧情

根据从圣殿骑士那里听到的情报，爱德华驾驶着船来到非洲，终于在一个小岛上找到了圣人。他精于躲藏，并没有被圣殿骑士逮住，而在认识到爱德华要的只是观测所的位置，而并非和他对立，圣人终于答应和爱德华合作，首要的条件就是让两个负责袭击他的前海盗，现任圣殿骑士伯吉斯和科克伦必须得死。当爱德华



履行了诺言后，他却哭笑不得地发现圣人竟然也一时头脑发热，当起了海盗船长。他跟爱德华约定，在两个月后，两人再次碰面时，爱德华就能够得知起码是一部分关于观测所的秘密。

●难点提示

1. 进入非洲海域后的会遭到五艘船袭击，不过其中四艘都是炮艇，战斗力非常有限，只要玩家对船的改造投入够高，应该可以轻松秒。

2. 寻找圣人的过程又是典型的潜行，不过很快玩家就可以见到他，之后会出现两个 100% 同步条件，一个是双重暗杀两个圣殿骑士，另一个是释放那些和圣人同乘一船，最后被逮住的水手。按照距离，先救两批水手，第一批附近高楼有射手，需要先从后面绕上去解决在，再慢慢解决楼下的人。

3. 伯吉斯和科克伦都藏身在一栋屋子中，要创造双杀还是很简单的，找准机会在两人身后动手即可。

记忆片段三十三

——黑男爵巴索罗姆的计划

●剧情

罗伯兹所需要爱德华做的第一步，就是获取一堆立方体，这些立方体和他之前带给圣殿骑士的差不多，只不过这一次里面都储存了圣殿骑士的血液。在爱德华一番努力后，众海盗甚至一不做二不休，将放有这些立方体的敌人旗舰给抢了过来，而得到了满意结果后，罗伯兹也终于答应爱德华要带他去观测所。



●难点提示

1. 一开始驾船到有西班牙船只的地方，然后爱德华需要潜到对方船的顶部，偷走旗帜。如果想要 100% 同步，就不能引发战斗。虽然船上没什么掩体，但敌人巡逻路线也不密集，跳下水后，靠近船时潜泳到其右侧，看准甲板巡逻士兵的路线，直接从链接着后方桅杆的绳网往上爬，上方两个桅杆的瞭望台处都有敌人，不过只有玩家现在攀爬的这条桅杆的敌人会巡逻，另外一边的枪手只会对着寒鸦号傻傻站着。看准巡逻空档爬上去暗杀掉这边巡逻的敌人，再用跳跃刺杀解决另一边的，之后一直往上爬就能拿到旗帜了。

2. 解决旗帜问题后，不引发战斗的条件并不会因此结束，很快玩家就会遇到另一艘船在往下搬运东西，爱德华需要潜过去调查清楚。这里的战术就常规多了，完全就是潜行关卡，但内部敌人太多太恶心，建议直接绕过一开始看到的沙滩，来到目标所在的沙滩，然后趁着没有士兵注意，潜入哨塔下方的草丛。把在物品前巡逻的士兵用口哨吸引过来暗杀掉，然后趁着其他士兵没有看向这边时，立刻打开箱子，然后逃走。箱子一定要从正面打开，其他地方是没有调查判定的，非常奇葩，如果看来不及，就立刻躲回草丛里再找机会。

3. 渡过了潜行阶段，恶心的还在后头，在接下来的海道中，会有部分船构成死路，如果玩家开进去来不及减速，就有可能一头撞在别的船上，导致任务失败，所以一定要辩好路再开。

4. 之后解决哨塔的部分，建议从沙滩右方上岸，沿着草丛来到一处岩石旁，踩着岩石走上树干，直接冲，一路跳到第一个哨塔，会发现上面的两个守卫正好背对着玩家，可以双重暗杀。之后立刻跳入海里，游到炮塔附近，沿着沉船的头部一路跑上另一个塔所在的高地，空中暗杀一个敌人，接着就往塔楼上爬，记得动作要快，不然可能会被发现。

5. 这时候另外一个同步条件出现，使用摆荡绳刺杀敌人的队长，哨塔上就有一根摆荡绳，但要算准队长所在的位置后才摆荡过去，不然无法达成。

6. 最后驾驶旗舰逃走的阶段没什么难度，这船火力太猛，就算敌人众多，杀起来也是轻松愉快。

记忆片段三十四
——谋杀与暴行

●剧情



刚到集合地点，爱德华却被罗伯兹提醒，原来荷尼戈一直都在跟随他，想要探寻观测所的秘密。一不做二不休，爱德华干脆打坏了荷尼戈的船，把他追到一个小岛上，然后亲手了结了这个叛徒。

●难点提示

1. 一开始出现的 100% 同步条件是在找到荷尼戈之前不能引发战斗，在警戒区小心躲开巡逻船只的视野即可，发现班杰明号后的战斗不太难，虽然另有一艘英军船舰在骚扰，但荷尼戈本身的船不太耐打，直接将它解决就会进入剧情。

2. 之后在岛上刺杀荷尼戈的内容比较简单，同步条件只是要空中暗杀，所以就算不潜行一路杀过去也没关系。这里说是暗杀，其实就算引起了荷尼戈警戒让他进入战斗，只要找个高处给他来个刺杀也可以，只要看准他在准备开枪而无法躲避爱德华攻击的时候动手就行。

记忆片段三十五
——观测所

●剧情

观测所位于一座岛屿之中，当地的原住民将其视为圣殿，不允许海盗们染指，所以爱德华只能亲自动手将他们一一解决。进入观测所后，罗伯兹为爱德华演示了观测所的核心装置，一个水晶骷髅头的妙用。没想到在确定骷髅头能够正常使用后，罗伯兹竟然背叛了爱德华，想要将他关在遗迹里。虽然爱德华勉励逃脱，却在离开遗迹时受了重伤，最后就算追上了罗伯兹，也难敌他手下的众多海盗，被抓起来，要被卖去给英王换赏金。



●难点提示

1. 这个任务的同步条件一开始就给出来了，玩家记得全程保持徒手，不然无法达成徒手瘫痪所有守护者和在潜行区瘫痪 5 个守护者的条件。这里的内容严格来说就是躲猫猫对决，拥有鹰眼的爱德华相对有利一些，可以锁定躲在草丛里的守护者，然后出手。目标条件下方标有守护者现身的槽代表当前区域的守护者数量，将一个区域的守护者都解决掉后，就可以前往下一个。

2. 剧情过后，先爬上之前水晶骷髅所在的平台，前往大门时会发现门自动关闭了，这时候从左方的墙上一直往顶部靠左的出口爬，离开观测所后，爱德华会受了重伤，勉强走去罗伯兹的海盗队伍旁，会引发战斗，不过其实不打也不要紧，反正爱德华很快就会失去所有生命值，然后进入剧情。

现实部分内容 3

这一段的内容没有太多值得注意的地方，只不过最后一个入侵防火墙的游戏难度相对较高，玩家们可能要多试几次。同时因为这段内容中有新的电脑出现，记得要去黑。

记忆片段三十六
——无尽的折磨

●剧情

爱德华被带回英国判刑，在大牢里一关就是四个月。当某天他在外面被吊起来折磨时，他发现曾经有一面之缘的刺客导师阿·塔拜竟然潜入了监狱。被这位导师救下后，他要求爱德华帮忙救援玛莉和安妮，两人费了一番功夫潜入狱内，却发现玛莉早已病得极其虚弱，最后她没能挺住，死在了路上，爱德华只救出了她的尸体。不过感动于他的行为，阿·塔拜再一次把刺客的服装交给了他。然而对于前路该怎么走，爱德华也茫然不知。



●难点提示

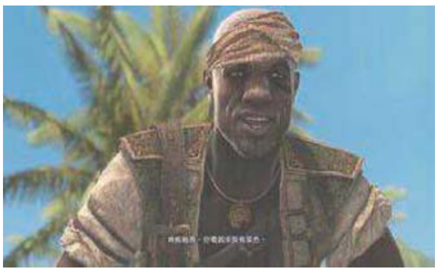
1. 同步条件一开始就列出来了，破坏警钟是老项目，这里就不多说了，拜访老友是指去调查被抓住的两个海盗角色，其中一个是背叛了爱德华和范恩的杰克，他尸体被挂在监狱正门右方靠海的囚笼上。进入监狱内部后，来到一个有士兵巡逻的大厅，入口右边的牢房里就有被爱德华打倒后不久被海军抓住的范恩。和他互动一下就可以达成条件。

2. 之后逃走的剧情其实没有敌人，倒是把玛莉尸体带出监狱时有可能会引到敌人，放下尸体干掉他们后再继续走即可。

记忆片段三十七
——……诸行皆可

●剧情

虽然留得一命，爱德华却没有了人生的目标，他在浑浑噩噩之中度过了好一段时间。不过有一天，黑人军需官阿德瓦勒找到了他，把寒鸦号还到了爱德华手中。对于爱德华的迷茫，他的建议是让爱德华去见见刺客们，为他们贡献一分力。既是为了弥补过往的错误，又是为了继承玛莉的遗志，爱德华终于走上刺客之路，而他的第一次刺客任务，就是击退一次西班牙军队的攻击！



●难点提示

1. 剧情过后，西班牙海军来袭，这时候玩家已经获得了绳标，所以两个同步条件都是用绳标达成，地面上用绳标拉扯敌人比较容易达成，但也别忘了要使用树上用绳标杀人的方式来达成另一个条件。杀够20个西班牙士兵，跑上船刺杀掉船长，任务就算完成了。

记忆片段三十八
——总督之死

●剧情



经过了刺客的考验，爱德华现在是他们当中的一员，不久后，他就收到了一个关键任务，是去刺杀圣殿骑士的其中一位成员，也就是他的老相识罗杰斯。这家伙已经成为了总督，趁着他在金士顿开宴会，爱德华偷偷刺杀了一个傲慢的意大利外交官，然后出席了宴会。罗杰斯当然还认得爱德华，不过爱德华聪明地应用了刺客的技巧，躲在长椅上伪装成路人，出其不意地杀死了罗杰斯，还在他临终前套出了圣人罗伯兹的所在之地。

●难点提示

1. 一开始按照提示来到港口，登上高处发动鹰眼，很快就会找到意大利外交官。跟踪他的同时记得有个100%同步要求是在稻草堆里刺杀外交官，跟踪他来到一处警戒区时就会看到有一个稻草堆，提前跳进去，等他走到附近，把他暗杀掉就好。但如果玩家不先杀死他的两个护卫，无论如何都会失败，所以请在外交官到达稻草堆之前先偷偷杀掉他的两位护卫。

2. 之后伪装成外交官进入会场，因为罗杰斯认得爱德华，所以要利用聚会上的人群来产生掩护效果，躲开他的视野，而其中他会经过的走廊上就有一张坐了两个NPC的长凳，坐在上面等他经过，然后刺杀即可达成另一个同步条件。剧情过后，快速逃离会场吧。

记忆片段三十九
——皇家的不幸

●剧情



罗伯兹手下有不少的士兵，本人也狡猾得可以，但终究还是战胜不了爱德华，在追上他的海盗船并将其打残后，爱德华在甲板上刺杀了罗伯兹，并从他手上取回了水晶骷髅。临死前，罗伯兹说了许多奇怪的话，却没能在死前说清楚，留下了更大的谜团。

●难点提示

1. 寻找罗伯兹的路上记得寻找炸药桶，可以引爆后炸死士兵，用以完成同步条件，需要炸死8个，运气好的话一两次就可以搞定了。

2. 找到罗伯兹后，不用急着追他，场景里的跳跃元素有点问题，玩家是无论如何都跳不上他的船的，只需要跳下水，然后立刻爬上寒鸦号就好。之后追击罗伯兹的公主号，就算之后陷入了大混战还要专心攻击它，不用理会其他船只，等到可以登船后就算是进入下一步了。

3. 准备好绳标，爬到罗伯兹的船上，然后爬到前部桅杆的第一横杆处，瞄准下方的罗伯兹，使用绳标射击并将他拉上桅杆吊死，这个任务就算是完结了。

记忆片段四十
——腐败之血

●剧情

终于，刺客组织盯上了圣殿骑士团团长托勒斯，爱德华领命前往哈瓦那进行刺杀，却发现城中已经戒严，显然他知道了爱德华将会到来。不过最终爱德华还是通过追踪托勒斯的得力手下鲨鱼而找到了他。没想到，等爱德华成功刺杀时，却发现这个“托勒斯”只是个替身，原来是鲨鱼给爱德华设下的圈套。不过身高力壮的鲨鱼终究敌不过爱德华的刺客身手，最后葬身临海的堡垒中。

回到刺客据点，爱德华得知托雷斯已经离开了制作城市，看来这个老人非常狡猾，甚至没有把自己真正的血液留在立方体中，导致爱德华无法用水晶头骨追踪他的去向。不过随着刺客组织调查到托勒斯已经在前往纳瓦萨，他的目的地已经呼之欲出，那就是观测所！



●难点提示

1. 任务开始时，哈瓦那已经全城戒严了，所以如果不想引起无谓的战斗，就躲着点任何守卫。立刻就朝着总督的城堡前进，然后沿着外围的城墙走不远，就会看到总督的得力手下鲨鱼在吩咐卫兵事务。跟踪他，很快就会发现原来托勒斯团长躲在了哈瓦那海边的堡垒中。

2. 玩家已经是第二次入侵这里了，不过敌人分布有点不太一样，建议绕到堡垒右边，游过码头，从正后方爬墙而上，因为100%同步的条件是不能引发战斗，所以入侵的时候记得不要被士兵注意到。托勒斯就在中庭和一队卫兵在巡逻，杀光上层可能碍事的士兵，然后一个空中暗杀秒了他。之后爱德华会发现那是个假货，这时候鲨鱼来袭，他是个油盐不进的超强士兵，攻击全招架，不吃破防，爱德华只能躲避不能反击他的攻击，而且他还会开枪，所以最有效的对付方式就是干脆火枪伺候，直接把他血槽打空就好，不过途中记得在鲨鱼发动枪击时及时拿守卫当人肉盾牌，来达成第二个同步条件。解决鲨鱼后，跳出堡垒，回到刺客据点，任务完成。

记忆片段四十一
——永远的一根刺

●剧情



军队入侵了观测所附近的丛林，不过野生动物和原住民让他们吃尽了苦头，而不知道观测所有防御措施的托勒斯更是被整个人隔离到了独立的柱子上。爱德华趁着机关的空档攀爬到高处，华丽地从高空中暗杀了他。水晶头骨复位，刺客会封印这里，一切似乎都归位了，但是一封来自家乡的信又让爱德华的心泛起了滔天大浪。

●难点提示

1. 任务开始后，第一个同步条件出现，是解救被监禁的人质。路上玩家会遇到不少被绑起来的原住民，杀掉附近的士兵并解放他们就可以达成。一般只要看到小地图上有枪手标志，就意味着该处有人质。

2. 神殿之中被开启了防御措施，要小心记得机关的规律。来到观测所中央，这里的战斗不能光靠蛮打，要用破防和格挡的投技派生来把敌人丢进机关当中，让机关来杀死他们，以完成第二个同步条件。之后爬去杀托勒斯路上还有不少机关，要小心应付，最后爬到顶部横杆，趁着托勒斯头顶没有机关开启，横杆又移动到足够近时，立刻跳下暗杀，任务完成。

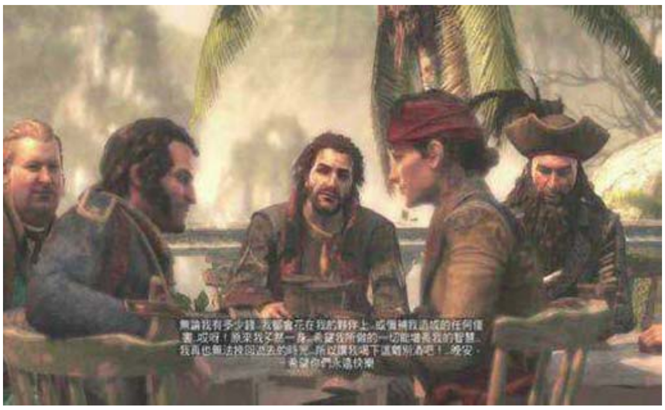
现实部分内容4

这一部分的内容很纯粹，就是各种剧情，不过玩家终于可以进入梅拉妮的办公室，记得读取一下标签纸，同时主办公室又有一些电脑空出来了，快去黑吧。

记忆片段四十二
——结局

●剧情

无私地把海盗的据点献给了刺客，爱德华却显得无比迷茫。家里来的一封信让他明白到自己原来早就成为了父亲，而他却因为一直没有给家里来信，甚至让妻子无法联系到他。等他再一次去信家中时，妻子早已去世，却留下了一个女儿。意识到自己有需要保护的人后，爱德华·肯威的冒险生活也宣布告一段落了，他最后安定下来，成家立室，甚至有了一个小儿子，此刻的他恐怕无法想象，日后自己的儿子也仍然会参与到刺客和圣殿骑士的冲突中，而自己那有着美洲原住民血统的孙子，将会是美国独立的关键人物。流淌于血脉中的刺客传奇，随着时代的更迭，还在不断地延续着。



成就/奖杯一览

名称	点数 / 属性	条件
Prizes, Plunder, and Adventure!	白金	获得此奖杯外所有奖杯
Heroes Aren't Born	10/ 铜	完成记忆序列1
Good While It Lasted	20/ 铜	完成记忆序列2
A Pirate's Life For Me	20/ 铜	完成记忆序列3
No Apologies	20/ 铜	完成记忆序列4
Death Of A Salesman	20/ 银	完成记忆序列5
Mixing Up The Medicines	20/ 银	完成记忆序列6
The Hammer Falls	20/ 银	完成记忆序列7
Adrift	20/ 银	完成记忆序列8
A New Hope	20/ 银	完成记忆序列9
My Elusive Fortune	20/ 银	完成记忆序列10
Been Down So Long...	20/ 银	完成记忆序列11
Just Like Starting Over	20/ 银	完成记忆序列12
Saw That One Coming...	50/ 金	完成记忆序列13
By The Book	50/ 银	完成主线任务的全部100%同步
Silence, Fool!	5/ 铜	杀死一个正在敲警钟的士兵
Owned	10/ 铜	完成一个地点的所有游戏内容
Vault Raider	30/ 铜	解开所有玛雅石碑的谜题，打开图鲁姆的暗门
Killer Killer	10/ 铜	使用渔叉捕猎一头杀人鲸
Help A Brother Out	20/ 铜	完成一个猎杀圣殿骑士的序列。
Sea Legs	30/ 铜	完成所有海军契约任务
King Of The Castle	30/ 银	占领所有堡垒
Employee Of The Month	30/ 铜	完成25个Abstergo挑战
Business And Pleasure	20/ 铜	累计赚取50000元
Mer–man	10/ 铜	游泳总距离达1海里
Redingote Up!	10/ 铜	制作猎人外套。
Thug Life	30/ 铜	掠夺30艘船。
Devil Of The Caribbean	40/ 银	战胜四艘传奇船只
Destroyer	40/ 银	完全升级寒鸦号
Seven Deadly Seas	10/ 铜	探索所有沉船遗迹
Barfly	30/ 银	解锁所有的酒馆
Cannon Fodder	5/ 铜	累计招募500个船员
FTFY	10/ 铜	全面升级藏身处据点
Cartographer	20/ 铜	探索游戏中所有地点
Ghost In The Machine	10/ 铜	黑掉15台Abstergo Entertainment的电脑
Roped In	10/ 铜	累计从摆荡绳上发动5次空中暗杀
Sharing Is Caring	10/ 铜	登陆UPLAY账号后，自动与朋友分享所有类型的发现一次
All Aboard!	30/ 铜	在一次登船过程中不损失任何船员
Siren Song	20/ 铜	使用妓女分散士兵注意力再拯救将被处决的海盗
Wild West Indies	20/ 铜	使用复数手枪一次杀死四个敌人
Excavator	10/ 铜	使用藏宝图找到一个被掩埋的宝藏
Committed To The Cause	20/ 铜	在网战模式达到55级
Personal Bag Of Tricks	10/ 铜	用你自定的技能组合完成一场多人游戏
Master Of The Caribbean	20/ 铜	在网战模式中完成狼群的探索模式
Lab Technician	10/ 铜	在公开游戏房间中完成一场游戏实验室
All Rounder	20/ 铜	玩过所有网战模式、用过每一个技能和每一种远程武器
Routine Hacking	20/ 铜	完成现实世界内容1
Getting Weird Around Here	20/ 铜	完成现实世界内容2
Bunker Buddies	20/ 铜	完成现实世界内容3
It's All Good	20/ 铜	完成现实世界内容4
Hungover	10/ 铜	在酒馆买醉，直到昏迷然后在一个草垛中醒来



单机战役通关需要6个小时，全收集完成需要8个小时左右。

“《BATTLEFIELD》系列”历经多年的发展，在玩家中得到了不错的口碑，也替代了“《荣誉勋章》系列”成为EA的看家主视角射击游戏。作为“《BATTLEFIELD》系列”的最新作，《BATTLEFIELD 4》以网战为主，单机战役为辅的格局登场。因此在本次攻略中，我们将会为各位玩家详细剖析网战系统，登场的武器和载具数据以及一些有趣玩法。而虽然说是单机战役为辅，但本次的单机游戏表现还是值得称道的，依靠制作组多年的制作经验也算是给玩家们交了一份合格的成绩单，因此我们也会为各位玩家带来单机的全收集，包含武器和狗牌，闲话不多说，下面来看看详细攻略吧！

文 时雨&绝地战警 美编 心の永恒

BATTLEFIELD 4		EA	主视角射击
多机种	Battlefield 4		美版
	2013年10月29日	本地1人，在线2～26人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

战前整备

■ 基本操作

X360 版操作	PS3 版操作	作用
左摇杆	左摇杆	移动 / 冲刺（按下）
十字键↑	十字键↑	配件
十字键←	十字键←	配备 1
十字键→	十字键→	配备 2
十字键↓	十字键↓	射击模式
右摇杆	右摇杆	移动视角
RS 键	R3 键	近战
A 键	× 键	跳跃
B 键	○键	蹲下 / 卧倒（按住）
X 键	□键	上弹 / 互动（按住）
Y 键	△键	切换武器 / 捡起（按住）
RB 键	R2 键	小队攻击指令 / 使用战术面具(按住)
LB 键	L2 键	使用手榴弹
RT 键	R1 键	开枪
LT 键	L1 键	进入瞄准模式
START 键	START 键	菜单
BACK 键	SELECT 键	战斗记录

注：使用载具时的操作和基本操作类似，记得按住 X 键 / □键为进出载具即可。

■ 基本界面



1、战斗记录提示　2、当前目标　3、雷达　4、当前武器的特性
5、攻击命令状态　6、子弹数目　7、手雷数目　8、当前HP

■ HP相关

与许多主流的主视角射击游戏相同，本作存在着HP的概念。但与其他游戏不同的是，本作会直接将HP表示出来。最大为100，受到敌人攻击会有不同程度的减少。减少的程度与受到的攻击种类有关系。杀伤性越高、游戏难度越高，敌人的攻击力越高，扣除的HP也会越多。当HP减少到一定程度之后HP提示会变红，屏幕也会变得模糊进入濒死状态。如果继续攻击，HP减少到0的时候就死亡，如果能躲避敌人攻击，在一定时间内不受攻击就会回复。难度越高回复速度就越慢。

玩家进入载具的时候，根据载具的不同也会有相应的装甲值。受到攻击的时候也会减少，在载具被打爆之前如果不迅速出来的话，玩家也会丧生。

■ 武器箱和配备箱

玩家一般在关卡开始或者是推进到一定阶段之后可以找到武器箱和配备箱。武器箱可以让玩家更换身上持有的两把武器，而



且有一点很人性化，只要玩家已经拥有了该武器，无论是什么关卡都可以随时选择使用。因此玩家可以先在低难度中通关，取得好武器之后再挑战高难度。武器箱的武器分为突击步枪、PDW

©2013 Electronic Arts Inc.



励得到，除了这些之外，还能通过在网战下升级和完成挑战得到剩下的武器。

与武器箱相对，配备箱中玩家可以得到一些特殊装备，但与武器箱不同，所提供的装备一般与接下来所要遇到的敌人有所关联。比如遇见坦克，配备箱就会有C4导弹、地雷等武器。一般分为反步兵、对空、对坦克和反装甲几种装备。

防卫枪、轻机枪、狙击步枪、卡宾步枪、霰弹枪、精确射手步枪和配枪。在单机模式下，解锁的方式除了依靠在战斗中捡取之外，还能通过游戏中的关卡小任务奖

分数及关卡小任务

在战役模式中，当玩家杀敌或者完成一系列的表现之后会获得分数，分数达到一定程度之后就能解锁相应的武器。具体的解锁条件会在后文说明。想要获得高分数，连续击杀是最好的方式（在短时间内连续杀敌），同时在濒死、爆头、破坏载具和近身杀敌等方式下也能获得更高的分数奖赏。

新增动作要素

探身射击：本作中正式加入了探身射击系统，当玩家躲在掩体边缘时，会看到人物的持枪角度同一般情况不一样，这就在提示玩家当按下瞄准键时可以进行探身射击了，探身射击可以让玩家减少中弹面积，增加玩家存活率。不同于第一人称掩体系统，它的动作频率要小于第一人称掩体系统，判定范围也比较小，不至于因为一个误操作而让自己错失歼敌良机或者让自己丧命。

潜水：本作中玩家可以潜水，这让玩家在水中的存活率大大提高——玩家可以潜入水里避开敌人视线，甚至还可以通过潜水发起奇袭。同时玩家也可以在水里急泳，还可以直接爬上高自己半个身位的石墙。

狗牌

狗牌算是“《BATTLEFIELD》系列”的经典设定之一了，分为左侧狗牌和右侧狗牌，一般来说右侧狗牌比较难获得。狗牌也是战役中的收集要素之一，在每个战役开始之前都能看到相关的狗牌收集数量。在战役中狗牌是比较隐蔽的状态，需要玩家用心进行寻找才能找到，战役中的狗牌位置会在流程中列出。除此之外，另外一部分狗牌会根据玩家在游戏中的选择得到，最后一部分则需要玩家通过网战和挑战来获得，玩家可以通过刀杀（触发动画）获取敌人的狗牌，这对对手来说是一种挑衅。获取敌人狗牌后不可佩戴，可在个人信息里查看。



射击手感和技巧

熟悉“《BATTLEFIELD》系列”的玩家相信都很清楚，这个系列一直延续着较为真实的射击手感。因此玩家们会感受到不同武器带来的后坐力差异，同时如果是远程武器还需要考虑到重力等问题。一旦玩家开枪乱射，准心乱飞的情况是非常严重的，建议使用点射或者两三发射击的方式。如果玩家的武器能架起脚架，这个问题将能得到一定程度的解决。在高难度下，建议一直保持在射击的状态下，否则一旦敌人探出头来，基本上玩家会成为首要的攻击目标。

本作中存在着辅助瞄准的功能，但随着玩家难度的不同，这个功能会有不同程度的限制。在普通和简单难度下，玩家的准心距离敌人有一定位置时，按下瞄准会自动锁定到敌人身上，灵活利用这一点能让游戏难度下降，同时保持一个连杀状态，让爽快感倍增。但在高难度的情况下，玩家需要将准心非常接近敌人时才会生效，如果太依赖这个功能的话，玩家会吃大亏。

狙击技巧



在测距上，技术比较熟练的玩家可以直接凭感觉测算。但是如果找不到感觉呢？两个办法，一个是随便开一枪根据子弹落点判断所需抬高角、另一个就是利用侦察兵的个人镭射指示器（PLD），它具有距离测算功能，在没有解锁狙击步枪的“测距仪”配件之前，玩家可以先用它测算准确距离，之后调整相应的密位，即可轻松做到远距离狙击。如果目标距离大于当前密位距离，子弹会向下偏移，玩家需要适当抬高枪口。而如果目标距离小于当前密位距离，则子弹会向上偏移，玩家需要适当下压枪口。

既然《BATTLEFIELD 4》拥有广阔的地图，自然也是不少狙击手们“捕猎”的天堂，如何判断出敌人的距离以及计算所需要的抬高角和提前角是狙击手必修的课程。

本作中狙击枪终于可以调整密位了，通过按方向键↓，玩家可在0M，200M，300M，400M，500M和1000M之间切换密位。密位，简单解释就是玩家在射击时子弹下坠距离，比如300M的密位，那么子弹将会从300M的距离开始下坠，而如果玩家在300M的距离上使用1000M的密位，子弹反而会向上飘。游戏中默认密位是0M，而实际上则是100M内无下坠。

最后，想要在远距离对敌人进行击杀记得一定要选择精度够高的狙击步枪（比如M40A5）并装上两脚架和具有40X倍率的弹道准镜。



兵种以及升级方式



玩家在《BATTLEFIELD 4》大部分装备必须通过升级解锁，士兵、兵种、载具和武器种类都有自己的经验值。士兵的经验值主要用于解锁迷彩、技能和战斗包，其中战斗包是新加入的解锁方式，它会在玩家的士兵等级提升到规定等级时获得，分为金银铜三个等级，能在其中随机获得数种解锁内容，级别越好解锁的物品也就越多越强力。玩家还可以花钱购买金质战斗包，也可以成为高级会员获得12个月免费的金质战斗包补给。

TIPS 积极使用辅助瞄准能让游戏的难度大幅度下降。

兵种的经验值用于解锁职业装备和武器类型,武器和载具的经验值被用于解锁武器和载具的配件。其中武器类型经验比较特别,使用某类武器只会继续解锁那一类的武器,比如用卡宾枪就会继续解锁卡宾枪。为了鼓励和表彰玩家在战斗的表现,本作同样继承了前作的奖励系统,它分等级,勋带和勋章三类。勋带是玩家在战斗中达成一定条件后获得的,而勋章则是玩家积累了同一种勋带达到了规定次数后获得的,勋带和勋章都能为玩家带来额外的经验,多多获取是没有坏处的,还能加快升级速度。

■ 模式介绍

本作除了继承前作的除 DLC 更新过的模式之外，还新增加了歼灭和爆破模式。下面就让笔者为大家讲解各模式的特点以及相应的战术。为了防止某些模式打得太久，制作组特意为每个模式设置了最大回合时间，到点后游戏会强制结束。



征服模式

系列的传统模式，它要求双方玩家利用手中的所有资源（枪械，飞机、坦克，指挥官技能等）去抢夺地图中的几个旗帜，以此消耗对手的兵力值。玩家所在队伍占领的旗帜越多，敌方兵力值（重生剩余次数）就削减的越快。任意一方的兵力值降至 0 则输掉比赛。征服模式的特点在于地图广阔，作战方式多样，玩家可以开着战斗机与敌人在空中缠斗，也可以驾驶坦克在陆地上横扫四方，更可以登上舰船在水面驰骋，甚至可以投身于单兵作战——巨大的地图是玩家多种作战方式的保证。该模式支持 24 人对战。

要点：多跑位，多抢旗是在征服模式中获得高分，取得胜利的关键。如果玩家只是一味地在楼顶或者后方缩着打狙，比赛下来后的结果会很不好看。玩家需要在多个旗子之间频繁跑动，抢下一个中立旗子可以拿到 200 分，这是杀死两个敌人才能获得的分数，而抢下敌方旗子分数则更多，这还不算上执行了队长 / 指挥官命令的加成。另外抢旗的好处就是如果玩家在载具上抢旗，那么载具也会获得分数，这样可以帮助玩家更快解锁载具配件。当然玩家不能随便看到哪个点就去抢，一定要分析清楚局势，比如双方大部队都在一个据点僵持不下，就不应该再去该据点，而是应该选择绕到敌方另一个无人看守或防守较弱的据点偷旗。由于本作中抢旗的判定范围增大，玩家可以在稍远的地方躲起来占领，降低死亡风险。灵活运用各类载具对抢旗的帮助也非常大，直升机负责清理敌方地面部队，战机负责夺取制空权，地面部队掩护推进，一旦形成有效配合，战斗就会势如破竹，胜利也随之而来。

抢夺模式

可以理解为缩水版的征服模式，它仅支持 20 人对战，且没有任何载具可供使用，地图是征服模式的地图里截取一小块区域而成的。和征服模式不同的是，在统治模式中占领旗帜更快，双方总兵力也比统治模式低。玩家所在队伍的地盘扩大后，兵力削减的速度也会随之减慢。小地图加上几个靠得近的旗帜，就决定了该模式是一个节奏快、刺激紧张的模式，喜欢《COD》系列”的玩家可以试试这个模式。

要点：类似于前作的队制征服模式，特别适合喜欢玩步兵战和快节奏战斗的玩家。这个模式要根据地图选择适合的武器，如果是室内作战，推荐冲锋枪、霰弹枪这类近距离武器，若是室外场景较多，突击步枪是不错的选择。同征服模式一样，玩家要努力抢旗，因为占领旗帜的速度的加快，所以占领的旗子越多意味着玩家的收益越多，离胜利也就更近。

歼灭模式

双方都会拥有 3 座“移动基站”（M-COM），而一枚会在所有玩家的 HUD 上显示的定时炸弹则会随机出现在地图的中央位置。双方玩家目标是拾起炸弹并炸毁敌方的所有移动基站，因此两方的进攻和防守将会因为炸弹的掉落和拾起而不断切换，同时围绕炸弹展开的争夺也让战斗更为的激烈。炸弹安置后若被敌方拆除，则炸弹会移交到敌方手中。

要点：炸弹一般会出现在地图中央或者交战双方都比较难拿到的地方。当玩家拾取炸弹后，会被标记在友军与敌军地图上，直到炸弹掉落。该模式非常看重玩家间的配合，一个人携带炸弹进攻很难突破敌人防守。优秀的团队合作可以轻松摧毁敌人的防线。

突袭模式

“突袭”模式下，守方将拥有数对“移动基站”（M-COM）。而攻方则需要将 C4 炸药安放在通讯基站上进行爆破。成功爆破一组后，攻方兵力值将被重新充满，地图会向后扩大，攻方继续攻击下一组。当所有移动基站被毁或者是攻方兵力值耗尽，游戏结束。

要点：守方要充分利用本方的固定炮塔、隐蔽狙击位等阻延敌人进攻，如果是步兵图玩家可以选择放置阔刀地雷、地面探测器等装备阻止敌人的进攻，如果是载具图，就需要本方工兵放置地雷等炸毁敌人车辆，工兵需要与侦察兵相互配合，反坦克导弹 + 镭射指示器是对付载具的利器，即使无法摧毁载具，也可以压制对方载具的发挥，缓解防守压力。若是有空中载具，工兵亦可以配合自家战机击落对方战机，然后让自家强击机成为对方坦克的噩梦吧。最后，守方要严防对手从地图边缘渗透过来，一旦发现被渗透要及时报点，千万不要以一对多，要为队友前来支援争取时间。

攻方因为人数有限，所以必须尽快攻下据点，A、B 两个包点不能随便点，要看清楚哪个比较难攻，优先解决，因为当有两个包点存在，守方兵力就会分散，而一旦先打掉了好攻的包点，敌人集中兵力守卫难攻的包点就会让战斗陷入僵局。攻方同时需要灵活运用两栖运兵车，当把它开到敌人家里时就相当于把重生点安在了敌人家里，队友可以迅速支援。当战局打不开时，就需要另辟蹊径了，玩家乃至整个小队需要全身携带消音装备，尽可能降低自己暴露在敌人地图上的几率，然后从地图边上摸过去，悄悄地点上包，等敌人反应过来，多数时候都已经迟了，这需要全队的高度配合，所以想要尝试的话建议玩家组队，不然请选择自己单干。



团队死斗模式与小队死斗模式

团队死斗模式将玩家分为两队，相互攻击，杀死对方即可得分，任意一方达到指定杀人数后即获得胜利。小队死斗则是 4 组小队相互混战的模式。无载具，也不可启用指挥官模式。

要点：这两个模式主要考验玩家的枪法和意识。而枪法不好的玩家可以用意识（如占据高点攻击等）弥补，全身消音装备找个地方蹲坑也是可行的。

TIPS 在高难度下不要着急推进，要灵活利用队友压制。

爆破模式

“《BATTLEFIELD》系列”走向电竞化迈出的第一步。攻方负责杀光守方或者引爆炸弹，守方则是杀光攻方或解除炸弹，玩家死后不能复活（可在限定时间内通过电击器救活），只能旁观。

要点：攻守双方都要采取比较隐蔽的方式偷袭，只不过方式有所不同，守方需要在包点附近进行埋伏，而攻方则是需要全身消音，减少暴露在地图上的几率。不推荐玩家都选择突击兵，攻方可以选择突击 + 侦察兵的兵种配合，利用侦察兵的探测推进，同时突击兵负责救人。守方则是需要用侦察兵的地面探测器侦测攻方的行动，突击兵负责治疗救人。这些都是比较基本的方法，如果玩家不喜欢这样，守方也可以大胆攻出去，给对手迎头痛击。攻方也可以声东击西，一个人点包，剩下的在另一个包点吸引火力。

训练场

严格来说它并不能算游戏模式，进入后它会为玩家提供 US 阵营的所有武器、载具，玩家可以在这里试验各类型武器、载具和配件等。同时，玩家可以在这里锻炼自己开战斗机和直升机的技巧。

■ 战场升级



游戏为了突出团队协作，小队队员间有配合行为的话可以得到更高的得分，如执行队长命令等。而为了进一步增强小队配合就是“战场升级”，它代替了原先的小队技能。玩家一次可以携带一组（4 级）技能，通过小队间的配合，4 个级别的技能会在游戏中依次解锁令士兵获得强有力的叠加能力，并且只要小队不被完全歼灭，已解锁的技能就会在整局，甚至多局中游戏保留，如果小队被歼灭，那么战场升级就会降低一个等级。为此制作组特地增加了一个细节：提醒玩家是否是小队中最后存活的人（The last man in squad），方便玩家增加生存意识。每个职业都有其独特的战场升级。

战场升级名称	1 级	2 级	3 级	4 级
防守	将前胸受到的伤害降低 10%	降低敌方压制火力 50%	降低爆炸伤害 15%	将回血时间缩短 20%
攻击	将冲刺速度上限提高 10%	将子弹数量上限提高 50%	将手榴弹携带数量提高 1 枚	提升坠落时不受伤害的判定高度
鬼影	玩家被敌人报点的持续时间减少 2 秒	冲刺速度上线提高 10%	提升坠落时不受伤害的判定高度	除了冲刺状态外地面感测器无法探测到玩家
军医（突击兵）	将医护包部署上限提升 1 个	将冲刺速度上限提高 10%	将电击器充电速度提高 100%	有人操作的载具会慢慢治疗周围的步兵
榴弹（突击兵）	将手榴弹携带数量提高 1 枚	将冲刺速度上限提高 10%	将 40MM 榴弹携带量提高 3 枚	降低爆炸伤害 15%
反坦（工程兵）	将反坦克地雷携带量提升至 6 个	将反坦克导弹及防空导弹携带量提升至 7	将地雷部署上限提升至 6	降低爆炸伤害 15%
技师（工程兵）	将维修工具修复 / 破坏速度提高 35%	降低爆炸伤害 15%	降低敌方压制火力 50%	有人操作的载具会慢慢修复周围的载具
支援（支援兵）	将弹药箱部署上限提升 1 个	将子弹数量上限提高 50%	提升 M224 迫击炮和 XM25 的弹药量	有人操作的载具会慢慢补给周围士兵弹药
边防（支援兵）	将子弹数量上限提高 50%	将自己施加的压制火力提高 50%	将阔刀地雷的数量上限提高至 3 个	延长携带型主动防御系统抵挡攻击炸弹的时间
特战（侦察兵）	除了冲刺状态外地面感测器无法探测到玩家	将 C4 炸弹携带数量提升至 6 个	动作感应器的携带数量提升至 5 个。地面感测器和 MAV 的探测距离增加 40%	玩家被敌人报点的持续时间减少 2 秒
狙击（侦察兵）	屏住呼吸瞄准的时间提高 100%	降低敌方压制火力 50%	玩家被敌人报点的持续时间减少 2 秒	被玩家报点的敌人显示标记时间延长 45%

■ 战场职业

本作中依然继承了前作的突击兵、工程兵、支援兵和侦察兵四兵种设置，每个兵种都有其独特的一面，下面是各个职业的专属配备。

职业名称	职业专属配备
突击兵	M320 高爆弹、烟雾弹、镖弹、闪光弹、低射速榴弹、M26 附挂、镖弹、重弹头、破片弹、急救包、电击器、医护包
工程兵	反坦克导弹、RPG-7V2 火箭筒、MK153 肩射多用途攻击武器、FGM-148 标枪导弹、FGM-172 短程突击武器、FIM-92 针刺飞弹、SA-18 针式飞弹、维修工具、M15 反坦克地雷、M2 地雷、排爆机器人
支援兵	XM25 空爆榴弹、烟雾弹、镖弹、弹药包、M18 阔刀地雷、弹药盒、M224 迫击炮、携带型主动防御系统、C4 炸药
侦察兵	个人镭射指示器、C4 炸药、动作感应器、无线电信标、地面感测器、镭射指示器、MAV、M18 阔刀地雷

由于工程兵与侦察兵的配备比较特殊，故特列下表让玩家更好地区分与选择适合自己的配备。

工程兵配备名称	配备特性
反坦克导弹	可以在发射后自动跟踪在射界之内的敌军载具，无需提前锁定，同时也可以直接击发，缺点是伤害固定，即使打中坦克弱点也和打中正面无差别。同时也可以被制导。
RPG-7V2 火箭筒	伤害比较大，但是弹道不够稳定，有对载具弱点的伤害加成，可以直接击发而无法被制导。
MK153 肩射多用途攻击武器	伤害较小，弹道稳定，有对载具弱点的伤害加成，可以直接击发而无法被制导。
FGM-148 标枪导弹	必须提前锁定载具，且无法直接击发，可在 PLD 或镭射指示器的引导下攻击空中载具。
FGM-172 短程突击武器	FGM-172 则需要玩家手动制导飞弹轨迹，可直接发射，亦可被制导。
FIM-92 针刺飞弹	短程防空武器，可发射对空中载具进行机动击杀的发射后不管飞弹。
SA-18 针式飞弹	中程防空武器，可对空中载具进行机动击杀，但是导弹命中目标前必须保持锁定状态。
维修工具	可用于修理载具和击杀敌人。
M15 反坦克地雷	反坦克地雷，两颗足以掀翻一辆主战坦克。
M2 地雷	爆炸性不如 M15，但是仍足以对重型载具进行机动击杀。
排爆机器人	可以用来远程遥控对载具进行维修，或者在 M-COM 上安置 / 拆卸炸弹以及用它的焊枪烧死敌人。

侦察兵配备名称	配备特性
个人镭射指示器	可以标记敌方载具供己方工兵的可制导导弹攻击，即使敌人载具在工兵的视距外。可在移动中标记。
C4 炸药	塑胶炸弹，可以贴在任何物体上，爆炸性极强，两枚即可炸掉一辆没有反应装甲的主战坦克。
动作感应器	球状探测器，扔出后可探测以落点为圆心，半径 25M 以内的敌人，并在部署后 24 秒内显示在玩家和友军的地图上。
无线电信标	重生装置，部署完后小队可在该重生点重生，若部署在空旷地，则重生时会从空中伞降。
地面感测器	战术地面感测器，固定放置，可探测周围 25M 内的敌军，并将敌人显示在玩家和友军的地图上。
镭射指示器	固定镭射指示器，与个人镭射指示器功能一样。可以从远程遥控。
MAV	微型无人侦察机，可以在空中对敌人进行报点和摧毁敌人的 MAV 和动作感应器等，只能遥控启动。
M18 阔刀地雷	反步兵地雷，弄断绊线即会引爆地雷。

TIPS 手雷是很不错的辅助武器，由于敌人的回避意识较低，只要落点位置好往往能取得不错的效果。

职业评价

突击兵可以承担突击和医疗任务，其配备的 M320 与 M26 是步战利器。而医疗包和电击器则是在战场上治疗，复活队友，提高部队持续作战能力的不二之选。玩家可以选择专于攻坚或医疗，亦可以两者合并，携带一门 M320 榴弹发射器外加一个医疗包，作战治疗两不误。突击兵的 M320 一般推荐玩家使用高爆弹，对付步兵、破坏掩体效果不俗。在队伍与敌方缠斗打不开局面之时，就需要运用烟雾弹（大片开阔地带）或闪光弹（近距离室内）为部队杀出一条血路，尤其是在烟雾弹中玩家无法被报点，特别适合冲锋。而 M320 的低射速榴弹是可以发射类似手雷弹的延迟爆炸榴弹的武器，比较适合对付躲在角落里而普通榴弹攻击不到的敌人。

工程兵主要任务就是反制敌方载具。事实上本作中工程兵依然不能同时携带反坦克火箭和防空飞弹，玩家若是想同时防空对地，要么有侦察兵队友配合玩家使用标枪飞弹，要么就是携带可直接发射的火箭筒。如果是在征服模式，个人推荐携带可直接发射的导弹 + 维修工具，因为征服模式需要玩家不断变换位置，要求锁定的导弹太浪费时间，会增加被击毙的风险。而征服模式里载具是关键，携带维修工具及时修理己方载具对抢点占旗作用甚大。如果是在突袭模式里，攻方可选择可直接发射导弹 + 维修工具或排爆机器人，排爆机器人不仅能够用于遥控维修己方载具，降低阵亡风险，更可以在 M-COM 上安置炸弹，在战局久攻不下时悄悄潜入安置炸弹可以起到扭转战局的作用。守方可以选择地雷 + 标枪导弹，在敌人必经之路埋上几颗地雷就能轻松赚取分数，而标枪导弹更是远距离牵制敌方重型载具的利器，即使不能摧毁也能达到压制效果。



支援兵，顾名思义，在战场上承担支援补给任务，利用机枪大容量弹夹为队友提供火力压制掩护以及为队友提供子弹补给。本作中支援兵的 XM25 空爆榴弹和携带式主动防御系统是最大的亮点，XM25 不同于一般榴弹发射器，它可以有效对付躲在掩体后的敌人，在发射之前瞄准敌人掩体一下，之后瞄准掩体上方开火，榴弹飞过去后就会在掩体上方爆炸。XM25 更强大的地方在于它的弹道基本没有下坠趋势，再加上它本身配备了视距无限远的红外夜视镜，就连远处的狙击手都不敢随便招惹它。而携带型主动防御系统能够在步兵和载具发射的火箭弹和炮弹打中玩家之前将其引爆或震偏炮弹轨迹。它能够在 180 度的范围内同时摧毁多个来袭目标，但是无法阻挡一般子弹或者手榴弹，每次使用后必须充电才能再次使用。如果在防守 M-COM 时用上，就可以有效缓解己方防守压力。同时也可以放置在己方战车附近，尤其是 AAV 这种必遭集火的机动重生点，能够有效加大防守方的压力。玩家看到对面有人使用这个装备时应该优先摧毁。

侦察兵，在《BATTLEFIELD 3》里多半是躲在后方支援的角色。但是由于本作中动作感应器和 C4 炸药的回归，侦察兵也可以重操“冲锋狙”的旧业，冲在一线拆楼拆房拆坦克了。个人镭射指示器是专门为喜欢冲在一线的侦察兵准备的，它免去了部署镭射指示器的繁琐步骤，可以随时拿出来标记敌军载具，非常方便，而且还带有无限视距的红外夜视和距离计算功能。MAV 能在高空对敌人进行报点，如果合理运用一局下来也能拿到上万的经验，这对于升级较慢的侦察兵来说是快速升级之道。而前作支援兵的 M18 阔刀地雷也归侦察兵所有，在突袭模式中，尤其是步兵 BATTLEFIELD 图，对于防守方来说是神器。不仅难以发现，一旦触发，玩家就能知道敌人已经逼近，如果玩家部署在敌人可能渗透的路上，就能有效阻止敌人渗透。



枪械通用化

本作中每个职业依旧保留其职业枪支，只是多出来了卡宾枪，DMR 和霰弹枪三个通用枪械选项。然而，并非一开始就可以使用通用枪械，玩家必须分别达到通用枪械对工程兵、侦察兵和支援兵所要求的等级，才可以解锁该类型通用枪械的使用权。通用武器的解锁通过使用该类通用枪械积累经验解锁，若玩家想使用该类通用枪械的下一把武器，则必须使用该类型的通用武器获取经验，直到下一把解锁。比如玩家想要解锁 M4 卡宾枪，就必须用卡宾枪积累经验。



登场枪械

本作收录不少枪械，每把枪的性能参数都有差别，合理选择自己适合的武器才能发挥出玩家的“功力”。本作枪械的威力同样主要由子弹口径决定，口径越大威力越大，同样的后座力也就越大。对于游戏中出现的“腰射”是指在腰际射击，意思就是盲射。具体的枪械数据可以通过其条状图反映出来，如腰射、射程等。下表按解锁顺序排列。

突击步枪	射击模式	射速（发 / 分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
AK-12 突击步枪	单发 / 三连发 / 自动	680	30	5.45×39 WP
SCAR-H 突击步枪	单发 / 自动	620	20	7.62×51 NATO
M416 突击步枪	单发 / 自动	750	30	5.56×45 NATO
SAR-21 突击步枪	单发 / 自动	600	30	5.56×45 NATO
AEK-971 突击步枪	单发 / 三连发 / 自动	900	30	5.45×39 WP
FAMAS 突击步枪	单发 / 三连发 / 自动	1000	25	5.56×45 NATO
AUG A3 突击步枪	单发 / 自动	700	30	5.56×45 NATO
M16A4 突击步枪	单发 / 三连发	800	30	5.56×45 NATO
CZ-805 突击步枪	单发 / 三连发 / 自动	700	30	5.56×45 NATO
95-1 式突击步枪	单发 / 三连发 / 自动	650	30	5.8×42 DAP-87
ACE 23 突击步枪	单发 / 自动	770	30	5.56×45 NATO

PDW 防卫枪	射击模式	射速（发 / 分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
MX4 冲锋枪	单发 / 自动	830	30	9×19MM
PP-2000 冲锋枪	单发 / 自动	650	44	9×19MM
UMP45 冲锋枪	单发 / 三连发 / 自动	600	25	.45 ACP
CBJ-MS 冲锋枪	单发 / 三连发 / 自动	700	50	6.5×25 CBJ
PWD-R 防卫枪	单发 / 自动	750	30	5.56×45 NATO
CZ-3A1 冲锋枪	单发 / 三连发 / 自动	1000	20	9×19MM
JS2 冲锋枪	单发 / 三连发 / 自动	900	50	5.8×21 DAP-32
P90 冲锋枪	单发 / 自动	900	50	5.7×28MM
UMP-9 冲锋枪	单发 / 三连发 / 自动	700	30	9×19MM

轻机枪	射击模式	射速（发 / 分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
U-100 MK5 轻机枪	单发 / 三连发 / 自动	590	45	5.56×45 NATO
88 式轻机枪	自动	700	200	5.8×42 DAP-87
LSAT 轻机枪	自动	700	100	5.56×45 LSAT
PKP 佩切涅格	自动	600	100	7.62×54 R
95 式班用机枪	单发 / 自动	650	75	5.8×42 DAP-87
M240B 轻机枪	自动	650	100	7.62×51 NATO
MG4 轻机枪	自动	800	200	5.56×45 NATO
M249 轻机枪	自动	800	200	5.56×45 NATO
PKP-12	单发 / 自动	600	60	5.45×39 WP

TIPS 每把武器都有特有的准星、后坐力等数据，选择合适自己的是打好网战的关键。

狙击步枪	射击模式	射速（发/分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
CS-LR4 狙击步枪	单发	手动枪机	10	7.62×51 NATO
M40A5 狙击步枪	单发	手动枪机	10	7.62×51 NATO
斥候精英	单发	手动枪机	5	5.56×45 NATO
SV-98 狙击步枪	单发	手动枪机	10	7.62×54 R
JNG-90 狙击步枪	单发	手动枪机	10	7.62×51 NATO
338-RECON 狙击步枪	单发	手动枪机	5	.338 麦格农
M98B 狙击步枪	单发	手动枪机	10	.338 麦格农
SRR-61 狙击步枪	单发	手动枪机	7	.408 CT
FY-JS 狙击步枪	单发	手动枪机	10	5.8×42 DBP-10

卡宾枪	射击模式	射速（发/分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
AK 5C 卡宾枪	单发/自动	700	30	5.56×45 NATO
ACW-R 卡宾枪	单发/自动	880	30	5.56×45 NATO
SG-553 卡宾枪	单发/三连发/自动	830	30	5.56×45 NATO
AKU-12 卡宾枪	单发/三连发/自动	680	30	5.45×39 WP
A-91 卡宾枪	单发/自动	800	30	5.45×39 WP
ACE 52 CQB 卡宾枪	单发/自动	650	25	7.62×51 NATO
G36C 卡宾枪	单发/三连发/自动	650	30	5.56×45 NATO
M4 卡宾枪	单发/三连发	800	30	5.56×45 NATO
ACE 21 CQB 卡宾枪	单发/自动	770	35	5.56×45 NATO
TYPE-95B-1 卡宾枪	单发/三连发/自动	650	30	5.8×42 DAP-87

霰弹枪	射击模式	射速（发/分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
QBS09 式霰弹枪	单发	半自动	6	12 口径
870MCS 霰弹枪	单发	拉栓式枪机	8	12 口径
M1014 霰弹枪	单发	半自动	8	12 口径
雄鹰 12G 霰弹枪	单发	拉栓式枪机	8	12 口径
SAIGA 12K 霰弹枪	单发	半自动	9	12 口径
SPAS-12 霰弹枪	单发	拉栓式枪机	9	12 口径
UTS-15 霰弹枪	单发	拉栓式枪机	15	12 口径
DBV-12 霰弹枪	单发	半自动	10	12 口径

精确射手步枪	射击模式	射速（发/分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
RFB 战斗步枪	单发	半自动	20	7.62×51 NATO
MK11 MOD 0 狙击步枪	单发	半自动	10	7.62×51 NATO
SKS 卡宾步枪	单发	半自动	20	7.62×39 WP
SVD-12 狙击步枪	单发	半自动	15	7.62×54 R
88 式狙击步枪	单发	半自动	10	5.8×42 DAP-87
M39 增强型精确射手步枪	单发	半自动	20	7.62×51 NATO
ACE 53 狙击步枪	单发	半自动	25	7.62×51 NATO
SCAR-H 狙击步枪	单发	半自动	20	7.62×51 NATO

手枪	射击模式	射速（发/分钟）	弹夹容量（发）	弹药类型（MM）
P226 手枪	单发	半自动	15	9×19MM
M9 手枪	单发	半自动	15	9×19MM
92 式手枪	单发	半自动	20	5.8×21 DAP-92
MP-443 乌鸦式手枪	单发	半自动	18	9×19MM
矮子 12 口径霰弹枪	单发	拉栓式枪机	3	12 口径
G18 全自动手枪	单发/自动	1100	19	9×19MM
FN57 手枪	单发	半自动	20	5.7×28MM
M1911 手枪	单发	半自动	8	.45 ACP
93R 手枪	单发/三连发	1100	20	9×19MM
CZ-75 手枪	单发	半自动	12	.40 SW
.44 麦格农	单发	半自动	6	.44 麦格农
COMPACT 45	单发	半自动	15	.45 ACP

枪械自定义

继承《BATTLEFIELD 3》的设定，每把武器都可以自行定制，定制部件一共分为 5 个部分，分别是瞄准镜，配件，附挂，枪管和迷彩部分。

瞄准镜（近距离）

定制内容＼武器类型	突击步枪	冲锋枪	班用机枪	狙击步枪	手枪	备注
金属瞄准器	√	√	√	×	√	
反射式（内红点）/土狼（内红点）/眼镜蛇（内红点）	√	√	√	√	×	从左到右分别为 US/RU/CN 的同类瞄准镜
全息准镜（1X）/HO-33(1X)/PKA-S（1X）	√	√	√	√	×	从左到右分别为 US/RU/CN 的同类瞄准镜，一倍放大。
红外夜视镜（IR 1X）	√	√	√	√	×	具有夜视功能的热感应准镜，一倍放大。可在低光、无光环境使用，非常容易受到刺眼效果压制。
FLIR(IR 2X)	√	√	√	√	×	黑白影像的热感应准镜，2 倍放大。非常容易受到刺眼效果压制。
鬼环	×	×	×	×	√	仅用于手枪的瞄准视野较好的机械瞄具。
德尔塔瞄具	×	×	×	×	√	类似于突击步枪的全息镜，一倍放大。
迷你（内红点）	×	×	×	×	√	给手枪装备的全息镜。

瞄准镜（中距离）

定制内容＼武器类型	突击步枪	冲锋枪	班用机枪	狙击步枪	手枪	备注
M145（3.4X）//PK-A（3.4X）/棱镜（3.4X）	√	√	√	√	×	从左到右分别为 US/RU/CN 的同类瞄准镜，3.4 倍放大。
ACOG（4X）/PSO-1(4X)/JGM-4(4X)	√	√	√	√	×	从左到右分别为 US/RU/CN 的同类瞄准镜，4 倍放大。

瞄准镜（远距离）

定制内容＼武器类型	突击步枪	冲锋枪	班用机枪	狙击步枪	手枪	备注
CL6X	×	×	×	√	×	6 倍放大的 CN 产瞄具，狙击枪的标准瞄具。
PKS-07	×	×	×	√	×	7 倍放大的 RU 产瞄具。
步枪瞄具	×	×	×	√	×	西方产的 8 倍标准步枪瞄具。
猎人	×	×	×	√	×	20 倍高倍率瞄准镜，适用于远距离作战。
弹道	×	×	×	√	×	40 倍超高倍率瞄准镜，适用于极远距离狙杀。

配件

定制内容＼武器类型	突击步枪	冲锋枪	班用机枪	狙击步枪	手枪	备注
斜视机械瞄具	√	√	√	√	×	于枪械右侧 45° 放置一个机械准镜，狙击枪必备。
放大镜（2X）	√	√	√	×	×	在近距离用准镜后放置一个 2 倍放大的准镜，可在普通准镜与放大＋普通准镜间切换
手电筒	√	√	√	√	√	照明用手电，可以亮瞎敌人“狗眼”。
战术灯	√	√	√	√	√	当玩家使用武器瞄准的时候自动亮灯，同样可以晃瞎敌人“狗眼”。
镭射瞄准器	√	√	√	√	√	提高盲射精度 25%，可从稍远处阻碍敌人视线。
三光束镭射	√	√	√	√	√	同普通镭射瞄准器一样，但是有三个瞄准点，可快速瞄准。
绿点镭射瞄准器	√	√	√	√	√	发射强烈且能见度高的绿光，能降低腰射影响 25%，可从远处干扰敌人视线。
镭射/灯光组合	√	√	√	√	√	可在镭射瞄准器和具有强烈闪光的手电筒之间切换，不可以切换为关闭状态。
变焦视镜	×	×	×	√	×	在任何高倍功率的准镜下增加一个可以切换 14 倍放大的准镜。
测距仪	×	×	×	√	×	可以显示玩家跟敌人距离，方便计算弹道，适用于远距离狙杀。

下管式配件/辅助

定制内容＼武器类型	突击步枪	冲锋枪	班用机枪	狙击步枪	手枪	备注
下旋式轨道	√	×	×	×	×	用来附挂 M320 榴弹发射器和 M26 霰弹枪，提升切换这两类武器的速度。
舒适握把	√	√	√	×	×	将移动射击影响降低 50% 以改善腰射表现。
直角握把	√	√	√	×	×	降低首发子弹后坐力 33% 以改善稳定性。
宽型握把	√	√	√	×	×	将自动射击影响降低 15% 以改善准度。
直立握把	√	√	√	×	×	将移动射击影响降低 50% 以改善腰射表现。
折叠握把	√	√	√	×	×	降低首发子弹后坐力 33% 以改善稳定性。
马铃薯握把	√	√	√	×	×	将自动射击影响降低 15% 以改善准度。
脚架	√	√	√	√	×	卧倒时能在多数掩体进入支援射击模式，改善稳定性和准度。远程狙击党必备。
直拉式枪机	×	×	×	√	×	可在瞄准时为狙击枪上膛而不需要退出瞄准画面。

TIPS 本作的子弹是受到重力影响的，如果离敌人的距离太远就要考虑测距的问题，并相应地提高射击角度。

枪管						
武器类型 定制内容	突击步枪	冲锋枪	班用机枪	狙击步枪	手枪	备注
防火帽	√	√	√	√	√	枪口垂直爬升度降低 25%，但是自动射击的准度下降 30%。
制动器	√	√	√	×	√	枪口水平移动幅度降低 25%，高速射击准度降低 30%。
消光器	√	√	√	√	√	消除武器开火时的火花，但是不降低子弹速度。
重型枪管	√	√	√	√	√	瞄准射击准度提高 50%，但是增加枪口垂直爬升度 50%。
消音器 /QSW-06 消音器 / TGPA-5 消音器	√	√	√	√	√	US/CN/RU 产的消音器，隐藏枪口火花并提升玩家在小地图上的匿踪程度。降低子弹速度的同时增加弹道曲线。

登场手雷

手雷名称	手雷特性
M67 破片雷	标准破片手雷，可携带一枚。
V40 迷你	投掷距离比 M67 远，但是威力较小，可携带三枚。
RGO 手雷	俄制撞击物体表面后即会爆炸的手雷，威力较小，可携带两枚。
M34 燃烧弹	对爆炸地点进行持续的火焰攻击，特别适合对付蹲坑的玩家。
M18 烟雾弹	用于部队冲锋时掩护的手雷，烟雾中的人无法被报点。
M84 震撼弹	可使敌人暂时失明，若是背对它则会减少很多影响。
手持信号弹	通过燃烧照亮黑暗空间并提供小规模剥眼效果的紧急红色信号弹。

步兵推荐搭配

推荐搭配的格式为主武器（重要配件）+ 副武器（重要配件）+ 配备 1+ 配备 2+ 手雷 + 战场升级。

·职业突击兵：M416（全息准镜 + 放大镜 + 消音器）+P226（消音器）+M320 高爆弹 + 电击器 / 急救包 +M84 震撼弹 + 鬼影

说明：专门为突袭模式攻方设计的潜入搭配，M416 后坐力较小，适于近距离交火，利用全息准镜 + 放大镜可以胜任中近距离的交火。消音器和鬼影技能能够有效降低玩家在从边路渗透的时候被人发现几率。而 M320 则是在玩家需要破坏掩体或者急需突破敌人防线时开路用。电击器和医疗包各有利弊，电击器可以救活和你的队友，医疗包在玩家和队友死之前就能治疗回血，如何选择就看玩家个人了。

·防守型工程兵：AKU-12/ M4+M1911+M15 地雷 +FGM-148 标枪导弹 +M67 破片雷 + 反坦

说明：突袭模式，防守方工兵在己方阵地上部署地雷能有效阻止敌方载具的逼近，在敌方前进道路较为隐蔽的位置布上两枚，能有不错的收益。AKU-12 和 M1911 的杀伤力、精度都十分不错，完全能够满足工兵自卫需求。标枪导弹则能够在己方安全距离对敌方载具进行狙击，若是碰上懂得合作的侦察兵队友，帮玩家用镭射指示器锁定敌人载具那更是如鱼得水。而“反坦”技能更是为玩家提供了持续火力压制的基础，保证玩家的防御火力。

·卡点支援兵：88 式轻机枪（两脚架 + 消音器）+.44 麦格农 + 阔刀地雷 / 携带型主动型防御系统 + 弹药包 +M67 破片弹 + 边防

纯粹的蹲坑配置，阔刀地雷可以在自己架机枪的后面插上防止被人近战杀死。携带型主动型防御系统则可以防止敌人利用导弹等武器的溅射对玩家伤害，至于选择哪样就是见仁见智的问题了，因为弹药包是必须的。别看 88 式有 200 发子弹，事实上很容易打完，没有弹药的支援兵就等着被敌人鱼肉。而“边防”技能则能够全方位提升支援兵的作战效率，从弹药到压制火力再到提升携带型主动防御系统的防御时间，简直就是卡点蹲坑的好帮手。

·冲锋狙：M98B/MK11 MOD 0（M145 瞄具 / 全息准镜）+G18（三光束镭射）+C4 炸药 + 动作感应器 +M84 震撼弹 + 特战

作为冲锋狙，选择 M98B 的优点在于它在近距离可以一击毙命，同时也能打击中距离的敌人，缺点在于对玩家射术要求很高，一击射偏将会面临灭顶之灾。MK11 优点在于近距离作战适应性强，不需要太高超的射术。但是面对中距离的敌人，半自动狙击步枪的劣势就体现出来了，被敌人压制时精度下降得很厉害，很难同自动武器，尤其是 M4 一类特别稳的自动武器对枪。G18 则是近距离防身利器，1100 发 / 分钟的射速可以轻松化解危机，三光束镭射可以提高其盲射精度，非常有用。C4 炸药能够让玩家不再看到坦克就跑，而是坦克看到你就跑。突袭模式中玩家可以利用动作感应器探路，放置炸弹后还可以在 M-COM 上埋放 C4，等敌人拆包时，轻轻一按起爆器，轻松得分。



载具系统

载具是《BATTLEFIELD》系列”最大的特色，玩家可以驾驶飞机坦克快艇，从全方位感受战争气息。相对于《BATTLEFIELD 3》，本作强化了水面舰艇的存在感，首次加入了武装快艇，其作战能力甚至可与坦克，直升机抗衡。而前作在自家基地里的需要人为操作的近防炮在本作中已经升级为自动操作，任何敌方飞机闯入它的射程都会遭到猛烈的攻击。US/RU/CN 的近防炮型号分别是 MK15“火神”密集阵 / 铠甲 –S1–0/ 陆盾 2000。以下是各种载具的基本情况。

地面载具	概况
ATV	全地形车，双人载具，成员暴露在外，没有武装，速度和机动性极佳。
突击车	三人载具，备有一挺 .50 机枪，成员均暴露在外。US/RU/CN 的型号分别是 M1161 ITV/VDV BUGGY/LYT2021。
运输车	四人载具，备有一挺 .50 机枪，速度与机动性一般。US/RU/CN 的型号分别是 MRAP/SPM-3/ZFB-05。
主战坦克	双人载具。火力强大，装甲不可被 20MM 以下的武器击穿。US/RU/CN 的型号分别是 /M1 艾布兰 /T-90A/99 式主战坦克。
步兵战车	五人载具，反步兵利器，装甲不可被20MM以下的武器击穿。亦可配备反坦克导弹。US/RU/CN的型号分别是LAV-25/BTR-90/ZBD-09。
防空车辆	单人载具，具有强大的对空力量，装甲不可被 20MM 以下的武器击穿。US/RU/CN 的型号分别是 LAV-AD/9K22 通古斯卡 M/PGZ-95。
机动火箭炮	双人载具，机动性差，火力强悍，可以连续发射六枚火箭弹打击敌方任何地面目标。有射击盲点。装甲不可被 20MM 以下武器击穿。
两栖装甲车	突袭模式攻方专用六人载具，机动性差但是防御力强，备有一门榴弹发射器和一门 7.62MM 口径机枪。作为攻方机动重生点存在。

空中载具	概况
侦察直升机	四人载具，惟一一种可被任何武器穿透的直升机，机动性极佳。US/RU/CN 的型号分别是 AH-6J “小鸟”/Z-11W/Z-11W。
攻击直升机	双人载具，坦克杀手，防御与火力兼备。US/RU/CN 的型号分别是 AH-1Z “超级眼镜蛇”/Mi-28 浩劫 /Z-10W。
运输直升机	5人载具，备有两门加特林机枪，防御力较高，作为机动重生点的存在。US/RU/CN的型号分别是UH-1Y “毒液” /K-60杀人鲸 “/Z-9 “海豚”。
隐形喷射机	单人载具，速度极快，机动性强，火力强大但是装甲薄弱。US/RU/CN 的型号分别是 F35/SU-50/J-20。
战斗机	单人载具，对地能力极强，对空能力较为薄弱，速度慢，机动性低。US/RU/CN 的型号分别是 A-10/SU-25TM/Q-5
空中战舰	AC-130，需要指挥官技能呼叫，双人载具，可发射 105MM、45MM、25MM 三种炮弹攻击地面目标。

水面载具	概况
摩托艇	双人载具，速度快，机动性强，无武装，成员均暴露在外。
硬式充气艇	四人载具，备有一门 .50 机枪，适合快速水面突击。
武装快艇	四人载具，拥有可怕的水面控制权，可对空中和海岸边目标进行猛烈打击。US/RU/CN 的型号分别是 FCB90/RCB-90/DV15。

TIPS 战役中狗牌和武器的收集比较隐蔽，到了位置后要多移动视角找找。

载具评价



本作中坦克、步兵战车的填弹机制有所改变，它们的炮弹不再是《BATTLEFIELD 3》里的无限备弹，而是最多携带 3 发备用炮弹和 1 发炮膛内存在的炮弹，开炮后备用炮弹会填进炮膛，同时开始回复备用炮弹，但是时间较长，大概有两轮炮弹射击时间那么长。玩家不能再像以前那样无限开火，必须合理掌握开火时间并提高自己射击精度，充分利用每一发炮弹对敌人造成伤害。另外，本作中要重生在载具上就需要在出生界面要移动到自己想要重生的载具上。

本作炮弹依然带有下坠，效果比前作更加明显，玩家在 100 米的距离射击需要将抬高角大概 5 至 8 度，才能有效减少下坠带来的影响。距离越远，所需要的抬高角越大。另外，本作的瘫痪判定由《BATTLEFIELD 3》的固定伤害值变为了部位判定，只要玩家击中了敌人的发动机等部件，即使伤害比较小也会导致其机动性的下降。最后，坦克等载具也有弱点之分，不同方向的攻击造成的伤害也不一样，下面就是具体测算出的不同武器对坦克的单发伤害数据。

武器类型 / 坦克部位	M320	反坦克导弹	RPG-7V2	XM25 空爆榴弹	C4 炸药	坦克主炮（穿甲弹壳）	自动追尾炮弹	装甲车 25MM 炮
正面	10	21	23 ~ 25	3	50	23	21	3
侧面	9 ~ 15	21	34	3 ~ 4	50	25	23	4
背面	21–23	21	53	5	50	53	45	7

载具配件及心得

主战坦克

主武器	副武器	反制装置	视镜	升级	机枪手视镜	机枪手升级
穿甲弹壳	同轴轻机枪	红外线烟雾	变焦视镜	维护	机枪手变焦视镜	机枪手弹链
穿甲弹	防御炮弹	烟雾弹	红外线夜视镜	反热像追踪迷彩	机枪手红外线夜视镜	机枪手动态侦测器
高爆弹	霰弹	灭火器	热感应视镜	自动装弹器	机枪手热感应视镜	机枪手镭射指示器
——	同轴重机枪	自卫系统	——	反应式装甲	——	机枪手燃烧弹
——	自动追尾炮弹	——	——	——	——	——

心得

·穿甲弹射速快，但是没有爆炸效果，无法造成溅射伤害。高爆弹射速慢，但是可对装甲目标产生严重伤害。穿甲弹壳是默认武器。

·同轴轻 / 重机枪分别是 7.62 和 12.7 毫米口径的机枪，前者射速快，伤害较低。后者射速慢，伤害高。霰弹则是发射 120MM 钨弹解决敌方步兵。

·防御炮弹是手动引导发射的导弹，可对坦克及步兵造成严重伤害。

·自动追尾炮弹，可以判别敌方装甲目标并对其造成严重伤害，亦可通过镭射锁定进行超视距攻击。

·红外线烟雾能够散发红外线反射粒子，误导敌人来袭的导弹和躲避镭射锁定。烟雾弹则是散发浓厚的烟雾，干扰锁定并使来袭导弹无法准确命中目标从而对载具造成致命伤害。

·灭火器能解除起火等紧急状态并展开载具修复过程，仅能在紧急情况下使用。

·自卫系统能自动感应来袭的导弹和火箭，并在其击中载具前将其引爆。本系统将在威胁解除后或短时间内未侦测到威胁进入冷却状态。

·红外夜视镜是将热能镜和夜视镜结合起来的瞄具，可在中近距离使用。热感应视镜则是以黑白影像显示所有射程内的热源，相对于红外夜视镜减少了环境对驾驶员射击的影响，但是行进时不太方便。

·维护可以让载具回血速度更快。自动装弹器可缩短坦克填弹时间。

·反热像追踪迷彩会增加敌方锁定武器锁定玩家时所需时间。

·反应式装甲会在坦克侧面和背面额外增加一层装甲，当受到严重暴击时会启动反应装甲抵消伤害。抵消后装甲会消失，但可以用维修工具修复。M320 等武器的伤害无法使反应装甲启动。

·机枪手弹链可以加快机枪装弹速度。机枪手动态侦测器可以探测载具周围的敌军，并显示在地图上。机枪手镭射指示器可以用镭射锁定敌方载具。机枪手燃烧弹可以对指定地点发射一枚燃烧弹，并对所有士兵产生伤害。

步兵战车

主武器	副武器	反制装置	视镜	升级	机枪手视镜	机枪手升级
25MM 高爆弹	同轴轻机枪	红外线烟雾	变焦视镜	维护	机枪手变焦视镜	机枪手弹链
尾翼稳定脱壳穿甲曳光弹	拖式飞弹	烟雾弹	红外线夜视镜	反热像追踪迷彩	机枪手红外线夜视镜	机枪手动态侦测器
霰弹	祖尼火箭	灭火器	热感应视镜	自动装弹器	机枪手热感应视镜	机枪手镭射指示器
——	——	自卫系统	——	反应式装甲	——	机枪手燃烧弹

心得

·尾翼稳定脱壳穿甲曳光弹是一种反坦克穿甲弹，无溅射伤害。

·拖式飞弹是手动引导的反坦克导弹，可对坦克造成严重伤害，亦可以对步兵造成溅射伤害。

·祖尼火箭是能够有效对付步兵、轻型载具、装甲车和建筑结构的火箭，适用于拆楼。

防空车辆

主武器	副武器	反制装置	视镜	升级
20MM 机炮	热引导追踪飞弹	红外线烟雾	变焦视镜	维护
30MM 机炮	被动式雷达导弹	烟雾弹	红外线夜视镜	反热像追踪迷彩
——	祖尼火箭	灭火器	热感应视镜	自动装弹器
——	主动式雷达导弹	自卫系统	——	动态侦测器
——	——	——	——	反应式装甲
——	——	——	——	空中雷达

心得

·20 毫米机炮射速极快，威力较 30 毫米小。30 毫米机炮射速一般，威力较大。

·热引导追踪飞弹在锁定后即可发射，无需全程锁定，有效锁定距离为 500 米。而被动式雷达导弹在命中目标前必须保持锁定。主动式雷达导弹在发射后会自动飞向并锁定最近的目标，并在目标附近爆炸。

·空中雷达会以战机雷达扫描图代替玩家的小地图，用于扫描敌军空中载具。

攻击快艇

主武器	副武器	反制装置	视镜	升级
25MM 机炮	拖式飞弹	红外线烟雾	变焦视镜	维护
30MM 机炮	被动式雷达导弹	烟雾弹	红外线夜视镜	反热像追踪迷彩
爆裂弹	镭射引导导弹	灭火器	热感应视镜	动态侦测器
——	祖尼火箭	自卫系统	——	弹链
——	影像引导飞弹	——	——	空中雷达

心得

·爆裂弹能一次发射八发 25MM 炮弹并对飞机等轻型装甲载具造成巨大破坏。

·影像引导飞弹，俗称“TV 弹”，可由玩家发射后以导弹的第一人称视角控制飞行轨迹，对装甲载具杀伤力强。

·镭射引导飞弹可以锁定地面载具，命中目标前必须保持锁定，如果脱锁可以重新锁定且仍有机会击中，可被镭射指示器制导，威力十分强大。

隐形喷射机

主武器	副武器	反制装置	升级
20MM 机炮	热引导追踪飞弹	热诱弹	陀螺仪
25MM 机炮	被动式雷达导弹	ECM 干扰器	隐匿涂装
30MM 机炮	镭射引导飞弹	灭火器	弹链
——	主动式雷达导弹	——	动态侦测器

心得

·20MM/25MM/30MM 机炮从左向右威力分别从小到大，射速从快到慢。

·陀螺仪是可以让载具遭受严重伤害时协助其稳定下来的自动系统。

·隐匿涂装可以增加敌人导弹锁定玩家所需时间。

·热诱弹可以摆脱敌人发射的飞弹。ECM 干扰器在启动时能够干扰敌人对玩家的锁定，并且可以在敌人导弹填弹前暂时干扰它。

侦察直升机

主武器	副武器	反制装置	升级
7.62MM 迷你机枪	热引导追踪飞弹	热诱弹	陀螺仪
25MM 火炮	镭射引导飞弹	ECM 干扰器	隐匿涂装
——	——	灭火器	动态侦测器
——	——	——	弹链
——	——	——	空中雷达

攻击直升机

主武器	副武器	反制装置	升级	机枪手次要武器	机枪手视镜	机枪手升级
火蛇火箭	热引导追踪飞弹	热诱弹	陀螺仪	镭射引导飞弹	机枪手变焦视镜	机枪手弹链
祖尼火箭	拖式飞弹	ECM 干扰器	空中雷达	影像引导飞弹	机枪手红外线夜视镜	机枪手动态侦测器
智慧型火箭	——	灭火器	隐匿涂装	——	机枪手热感应视镜	——

心得

・火蛇火箭是攻击直升机的默认武器，可以对付所有敌军目标。智慧型火箭则是可以在发射后自动寻找附近最近的敌方装甲目标的火箭弹。

战斗机

主武器	副武器	反制装置	升级
30MM GAU 机炮	镭射引导飞弹	热诱弹	陀螺仪
——	热引导追踪飞弹	ECM 干扰器	弹链
——	火蛇火箭	灭火器	隐匿涂装
——	影像引导飞弹	——	动态侦测器
——	联合直接攻击炸药	——	——

心得

・联合攻击炸药（JDAM）是一种无引导的高威力炸药，特别适合对付地面部队，拆房也很有用。

载具推荐搭配

载具的搭配和步兵搭配同样重要，一个好的载具搭配甚至有左右战局的作用，所以下面就让笔者为大家推荐一些比较不错的载具搭配方案，旨在抛砖引玉，玩家大可以根据自己的喜好和特点进行修改。推荐搭配的格式为主武器 + 副武器 + 反制装置 + 视镜 + 升级 + 机枪手升级 + 机枪手副武器（部分载具）

・**专业主战坦克**：高爆弹 + 同轴轻机枪 + 自卫系统 + 变焦视镜 + 反应式装甲 + 机枪手动态侦测器

高爆弹射速较慢，火力较强，能够有效对付装甲部队。同轴轻机枪则是弥补高爆弹射速缓慢的缺陷，防止敌人步兵乘虚而入。自卫系统加上反应式装甲能够大大增强坦克在遭遇敌军集火时的生存率，变焦视镜对于玩家来说，能有效提高打击 100 米以上的目标的精度。最后的机枪手动态侦测器能让玩家在作为机枪手时有效检测敌军动向，防止坦克被贴 C4。步兵战车的搭配可以和主战坦克类似，只需要改变主要武器为 25MM 高爆弹和副武器为拖式飞弹即可反坦反步兵。

・**防空快艇**：爆裂弹 + 被动式雷达导弹 + 自卫系统 + 变焦视镜

爆裂弹 + 被动式雷达导弹的组合就连武装直升机也不敢轻易靠近，相反，通过变焦视镜，玩家甚至可以从直升机的射程之外攻击直升机，帮助我方完全掌握制空权。自卫系统的存在使得快艇被打爆的难度更上一层。

・**全能型隐形喷射机**：30MM 机炮 + 主动式雷达导弹 + 热诱弹 + 隐匿涂装

30MM 机炮安装在隐形喷射机上就等于是拥有高机动性的强袭机，完全能够胜任对地攻击任务，而对空作战则交由主动式雷达导弹，相当方便，即使导弹无法击落敌人，30MM 机炮的威力对于装甲薄弱的隐形喷射机来说就是就是恶梦。热诱弹和隐匿涂装的搭配可以使得玩家被地对空、空对空武器击落的概率降低。另外补充一句，当玩家被敌方武装直升机锁定时，将飞机垂直拉升，若敌方执意要锁定玩家，迎接他的就是坠机的结局。而如果敌方放弃锁定，那么玩家就可以从容地利用机炮、导弹等武器收拾敌人了。



・**武装直升机**：火蛇火箭 + 热导追踪 +ECM 干扰器 + 陀螺仪 + 镭射引导飞弹 + 机枪手动态侦测器

主驾驶的武器主要负责对付地面步兵、轻型载具以及空中载具，ECM 干扰器能够干扰敌军对玩家的锁定，由于武装直升机速度不快，无法快速脱离战区，所以必须保持一段时间的不能被锁定状态。而武装直升机一旦被重创失去动力很容易坠毁，这时候陀螺仪的用处就发挥出来了。机枪手的镭射引导飞弹则是专门负责对付敌军坦克等载具的利器，动态侦测器能够帮助主驾驶判断敌人尤其是防空工程兵的位置，从而选择撤离或是收拾敌人。

指挥官系统



阔别了多年的指挥官系统终于在本作中回归，指挥官的主要作用是利用指挥官技能帮助队伍获取情报，辅助作战以及进行火力支援等。由于担心玩家在扮演士兵的同时又扮演指挥官从而影响指挥效率，本作中玩家如要扮演指挥官就不能扮演士兵在前线冲锋陷阵，玩家要通过电子地图观察战况，并及时作出指挥。每队各设有一名指挥官，不占用士兵名额，即游戏最多支持 26 人对战。如果有多个人想要当指挥官，那么玩家需要在 Battlelog 中排队轮流担任，与系列前作不同，《BATTLEFIELD 4》中玩家所需要做的仅仅是排队。如果指挥官在战斗中非常不称职，各小队队长可以发起投票将其罢免，让其他指挥官取而代之。另外，《BATTLEFIELD 4》的指挥官可以在诸如 iPad 之类的平板上进行操作，它不需要玩家启动主机而可以直接连接到服务器——也就是说即使玩家在火车站飞机场等地方，只要有网络，就可以连进游戏担任指挥官，为队友提供援助。

下面是指挥官的技能，注意，在部分模式中（如征服模式）必须占领相应的据点才会有相应的指挥官技能，比如要呼叫 AC-130 支援则必须占领 AC-130 所在的据点，否则就无法发动。所有的技能都有冷却时间。双方指挥官都能看到对方指挥官发动的技能。除了发动技能支援队友作战之外，指挥官还可以指挥各小队对指定目标发动攻击，一旦各小队按照命令执行，就会获得奖励。要想当一名合格的指挥官，必须有着出色的大局观，懂得如何调动部队。

技能名称	技能效果	备注
扫描无人机	一定范围内对敌人进行报点。	可以被战斗机等对空武器击落。
EMP 无人机	一定范围内使己方队友无法显示在敌人地图上。	可以被战斗机等对空武器击落。
疏散指令	对指定区域发布导弹来袭警告，通知队友尽快撤离。	——
扫描步兵	对全地图的敌军步兵进行报点，我方所有人都能看到报点提示。	该技能需要占领对应据点发动。
载具扫描	对全地图的敌军载具进行报点，我方所有人都能看到报点提示。	该技能需要占领对应据点发动。
部署空中战舰	在天空中部署一架 AC-130 空炮艇，可由我方人员搭乘。当部署 AC-130 的据点被敌方占领且我方天上有 AC-130，它会逐渐损坏直至爆炸。	该技能需要占领对应据点发动。
巡弋飞弹	从战舰上发射一枚战斧巡航导弹打击指定目标。	该技能需要占领对应据点发动。
重要目标指示（HVT）	在全队地图上标出一名连杀我方 6 名队友的敌人，双方可围绕这名高价值目标展开一系列猎杀 / 保护行动，成功猎杀的玩家获得额外奖励，受通缉的高价值目标在通缉期间所取得的战绩也有额外加成。	——

关卡进化

本作一大特色，被广泛运用与所有模式与地图中，玩家可以与地图展开前所未有的互动，小到关门关灯坐电梯，大到炸毁水坝、摩天大楼，甚至可以将驱逐舰直接撞上海岸。关卡进化还能让地图实现天气变化，比如在“西沙风暴”这张图里，前一秒还是风和日丽，后一秒就狂风大作，海浪四起。这对于玩家的能见度以及海上作战无疑是一项挑战，所以玩家也需要随机应变。

每一张地图都一个能够改变地形或者造成巨大破坏的互动设置，下面就让笔者告诉大家如何“搞破坏”。

●上海之围

征服模式里 B 点，摩天大楼的对着海一侧的四根柱子，用爆炸武器攻击炸毁即可。

●西沙风暴



■在驱逐舰这儿的风车，炸毁即可，驱逐舰会径直向岸上撞去，而且上面的近防炮还能帮玩家攻击敌人空中载具。

●度假胜地



■另一边的同样也是破坏这两个位置。

●破晓行动

进城后沿主干道直走，就会看见一个矩形小洞，下去后拧开天然气阀门，接着开枪，然后坐等大爆炸吧。

●广播中心



■炸断5个连接广播中心球的轴承即可。

●水乡泽国

征服模式 A 点，炸毁河堤即可。之后就会水漫金山。

●极地监狱

地图中间有个机枪塔，炸掉这个塔台即可。

●废弃工厂



■启动桌子上的计时器，过一会就能看到烟囱被炸塌了。

●水坝风云

用火箭筒一类的武器炸毁水坝即可。

●荒野游踪



▲这就是IED，黄线是它与控制器的连线。



▲IED控制器，IED既可以通过控制器引爆，也可以通过其他爆破性武器引爆。

除了这些以外，玩家还可以在地图上找到一些武器补给，这也是与地图互动的一种方式，补给的武器不一，从 USAS-12 到 M82A3 特种用途狙击步枪再到榴弹发射器，可谓应有尽有。玩家需要睁大眼睛在地图中找到它们并合理运用，取得更辉煌的战果。

战役模式下可解锁的网战内容

战役 / 挑战名称	达成条件	奖励内容
墓碑队长（战役）	完成揭开序幕	M412 REX 左轮手枪
地狱世界的獠牙(战役)	完成越狱风云	凿子
受困的狼（战役）	完成突破重围	弯刀
英灵神殿（战役）	作出最后决定	95–1 自动步枪
和平使者（战役）	作出最后决定	P90 冲锋枪
最后的任务（战役）	作出最后决定	M249 轻机枪
揭开序幕（战役）铜牌 / 银牌 / 金牌	在揭开序幕获得 1500 分 /4000 分 /6000 分	CZ–806 突击步枪 /UTS–15 霰弹枪 /SVD–12 狙击步枪
上海突围（战役）铜牌 / 银牌 / 金牌	在上海突围获得 3000 分 /7000 分 /10000 分	FAMAS 突击步枪 /SG553 突击步枪 / 斥候精英狙击步枪
怒海争锋（战役）铜牌 / 银牌 / 金牌	在怒海争锋获得 4000 分 /6000 分 /10000 分	M4 卡宾枪 /MX4 冲锋枪 /USAS–12 霰弹枪
风暴拦截（战役）铜牌 / 银牌 / 金牌	在风暴拦截获得 11000 分 /15000 分 /19000 分	SAR–21 突击步枪 /95 式班用机枪 /M82A3 特殊用途狙击步枪
越狱风云（战役）铜牌 / 银牌 / 金牌	在越狱风云获得 5000 分 /7000 分 /11000 分	G36C 卡宾枪 /AUG A3 突击步枪 /CZ–3A1 冲锋枪
突破重围（战役）铜牌 / 银牌 / 金牌	在突破重围获得 5000 分 /10000 分 /14000 分	M416 突击步枪 /M1014 霰弹枪 /88 式狙击步枪
运河终幕（战役）铜牌 / 银牌 / 金牌	在运河终幕获得 3000 分 /4000 分 /5000 分	870MCS 霰弹枪 /ACE 52 CQB 卡宾枪 /PDW–R 防卫枪
突击老手	获得医疗勋带 50 次。使用任意突击步枪击杀 200 人。获得突击步枪勋带 10 次	ACE 23 突击步枪
工程老手	获得卡宾枪勋带 10 次。获得维修工具勋带 50 次。使用任意卡宾枪击杀 200 人	UMP–9 冲锋枪
侦察老手	获得神射手勋带 50 次。使用任意狙击步枪击杀 200 人。获得狙击步枪勋带 10 次	FY–JS 狙击步枪
支援老手	获得弹药勋带 50 次。使用任何轻机枪击杀 200 人。获得轻机枪勋带 10 次	RPK–12 轻机枪

流程解析

当瑞克恢复意识的时候，已经被困在车内。随着时间的流逝，汽车正在往下沉。邓恩被困在了座位下，但为了全队人的安全，他命令瑞克，扣下了扳机。

■ 揭开序幕

游戏正式开始，玩家按下 Start 键能进入菜单，每个任务都有三个独特的小任务，依靠玩家在任务中的分数解锁，从铜牌到金牌，玩家完成小任务就能获得一把武器。往前直到开启门的区域，在墙上有一枚狗牌，遇到队友，准备前往撤离点。听见爱尔兰佬受到袭击，需要在房间内寻找武器并通过窗户掩护他。在他跳窗出来的位置有几个敌人，干掉后左边车场会出来一批，记着如果能形成连杀的话分数会高不少。由于藏匿点被敌人发现，墓碑小队决定撤退。这里会进行教程，告诉玩家如何使用小队命令。按下按键后小队会攻击视线内的敌人，有一定的冷却时间。干掉眼前的敌人后，第二波敌人会从反方向出来，第三波则在玩家前进的路上。在对面有一个塌下的楼梯，往上能在柜子附近找到一把武器。在遇见有一个坑往下时，先不要下去，跳到坑对面能取得狗牌。往下通过平台打开配备箱，可以选择装备。选择爆弹或者榴弹枪炸掉正面的墙壁，继续前进。这里需要利用面具来标记敌人后前进，在接近直升机时，利用小队命令，直升机就能帮助玩家击杀敌人。在这个区域的右边有个连续的水管，第一个水管的位置有一把武器。继续往前，通过管道后，往右边有个配备箱，推进的过程中要小心，在中间会有敌人的运输车过来，入口处还有一批敌人来袭，全部干掉后先不着急继续往前，沿着楼梯来到 2 楼，连接管道的钢筋处有武器可以拿。跑到楼顶有直升机攻击，直接往上跑就能发生剧情。剧情后击毁的直升机位置有最后一个狗牌，但是要小心别被火烧死。随后帮助瑞恩切断他的腿，开车逃离。


▲在第一个进门的地方，墙上就钉有狗牌。


▲在介绍完小队指令系统后，过去对面往出发的墙壁看，有一条上去的路可以取得武器。


▲在可以往下跳的地方，先不下去，快速奔跑跳过坑能取得狗牌。




▲在前往工厂区的位置，连续的第一个水管可以找到武器。


▲在工厂区的管道钢筋上（需要先爬上去）有武器可以取得。


▲在直升机坠毁后能在残骸上找到狗牌。

■ 上海突围

由于某国发生了暴动，为了进入查明之前获得的情报，只好潜入当中收集证据，但上司指示不到不得已不得开火。瑞克依据邓恩的遗言，成为了队长，由爱尔兰佬开着车，下车后，往右边进入小巷，在门上插有一个狗牌。来到饭店会合，往电梯上去后拿起武器开战，在武器箱这里有一个狗牌在电梯上方，可以收集。往前平台会有敌人，二层也有敌人在，需要小心。建议从外围进入包抄比较好。打倒敌人后往 VIP 室，这里需要进行守卫战，抵挡敌人来袭，击倒敌人后派克会开门。可以利用阔刀地雷放在楼梯炸敌人。先不着急往上，在吧台附近有个小的侧门，储物室内有一把武器。同时这里有可能会遇见不继续剧情的 Bug，这时需要回到检查点重新开始即可。找到了科维特，他竟然要求墓碑小队夺取直升机离开。抵达屋顶，悄声干掉敌人后可以利用战术面具标记敌人，一一干掉。夺取直升机后科维特自己跑掉，剩下墓碑小队要继续开战。消灭屋顶的敌人后利用电梯离开，楼下的石狮有一把武器可以取得。随后会来到小巷，玩家需要避开坦克的攻击，由于小巷中也有敌人，因此需要注意来自敌人的炮火。在躲过坦克攻击后来到的小巷，铁门上有本关的狗牌。穿过小巷后来到建筑物，过后需要想办法炸掉坦克。这里有两种方式提供给玩家参考，一种是跑到坦克后面利用 C4 炸弹炸毁，另一种是在坦克的必经路上买下反坦克地雷，待坦克驾驶过去就会引爆。干掉两辆坦克之后上船。周围的仪器都受到 EMP 的攻击，墓碑小队决定接收下这群难民。




▲下车后的小巷门上就有狗牌。


▲上电梯后转身，电梯上方有狗牌。



▲在这一层的吧台侧门的杂物室能找到武器。



▲下电梯后能在玄关的石狮找到武器（第一次经过是没有的）。



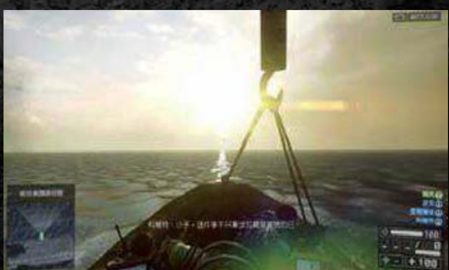
▲逃离坦克攻击后的小巷有狗牌。

怒海争锋

一觉醒来后找爱尔兰佬，在刚刚起床的路往前走。房间对着的走廊尽头右侧的船员休息室，卧铺的墙壁上有一枚狗牌。会合后发现美国泰坦号已经被未知的敌人袭击了，为了确定船上发生什么事，拿好武器之后，墓碑小队出发。开着小艇绕到缺口处，进入。沿着道路一直前进即可，在 G46 仓门的对面，武器箱上有一把武器。到了游泳的环节，到了中间的碎石出的钢筋有狗牌可以取得。一直到控制中心取得航程记录器之后，想办法逃离。开门，有大量敌人在这。继续开门后会往下掉，此时又会出现一大批的敌人。甲板的右边有个小缝隙，往下可以发现两个敌人，在第二个敌人身后有武器收集。前进，往下跳，劫船。这里是赚取分数的大好时机，建议利用导弹和枪械攻击敌人舰艇，只要能形成连锁，高分不成问题。最后需要击毁敌人的直升机。这里有可能遇见刷不出敌人的 Bug，需要留心。回到船上。船已经被敌人占领了，因此这里会发生激烈的战斗。继续往前，有一个阔口位置，这里会空降许多敌人，因此可以提前准备大杀伤性武器一网打尽。这里机库的运输机里面有一把武器。出到外面，帮助科维特之后他会被杀，空中会降下大批敌人，可以乘机攻击直升机，在敌人还没降下之前先杀死他们。当敌人降下时，可以先利用面具标记敌人，空中力量会给予我方支援。在科维特死后，舰尾的飞机残骸上有最后一个狗牌。爱尔兰佬互动后继续往上，找到加里森。



▲在醒后，走廊尽头的休息室有狗牌可以取得。





▲在 G46 仓门对面有一把武器。



▲游泳的环节中，钢筋上有一枚狗牌。



▲跳船前有一个巨大的缝隙，里面可以找到一把武器。





▲回船在机库的运输机能找到武器。



▲科维特死后能在舰尾的残骸上找到狗牌。

飓风拦截

从泰坦号获得的资料，中央的控制塔已经瘫痪，现在这艘军舰已经孤立无援。加里森决定先突袭机场，才能再往西前进。这个任务就落在墓碑小队身上。利用皮艇登陆后有一大批敌人，这里左侧搁浅的帆船上有一块狗牌。继续在坦克的掩护下前进，这边敌人的火力很猛，建议用面具标记敌人之后让坦克给予支援，我方配合攻击。到了震波影响到坦克内的人之后，玩家可以自己去搭乘坦克开路。先不搭乘坦克，在坦克左边手脚架的 2 层有一把武器，可以爬到三层后直接跳到二层的铁板末尾取得。接下来就是坦克战了，遇到中间过不去的路就绕道过就是，但是要小心敌人的装甲车机动性很高，小心不要被围攻即可。之后来到停车场，下坦克找到主控室降下栏杆，就能继续驾驶坦克前进。主控室就在栏杆中间位置，很好找。在这里往上，在二楼，从左侧箱子跳上房檐，绕一下就能找到武器。接着继续前进，由于友军已经所剩无几，因此需要靠自己前进了。如果坦克的 HP 所剩无几，则需要自己下来拿装备轰杀坦克。到达广场位置，有一辆坦克在。坦克身后有大批敌人，要小心。进入酒吧后，由于对于汉娜的计划有所不满，爱尔兰佬和她吵了起来。这里可以跳到吧台里面，内侧有一个狗牌可以取得。继续往前到桥，打过一波敌人之后，瑞克会被汽车卡住，剧情后堕入深海，往上游成功得救继续前进。在有武器库的地方可以取得反步兵的榴弹炮，灵活使用会让战斗难度直线下降。在拿到武器出去的左边仓库里，利用榴弹炮轰掉门左边的木箱，能取得武器。通过通道来到门前，这里有一定几率会发生不开门的情况，一旦发生读档重来。继续前进，在飞机场有大量的敌人在，谨慎地杀敌后，在中间有一架燃烧的大飞机，从飞机后方的楼梯绕上去，跳到机翼上能取得狗牌。出去。剧情发生，汉娜装作是敌人将墓碑小队抓了起来。在墓碑小队的帮助下，加里森他们顺利离开了海域。



▲登陆后的左侧帆船能找到狗牌。



▲驾驶坦克前的手脚架 2 层可以找到武器。



▲停车场上方 2 层，从左侧箱子跳到屋檐，绕过去可以获得武器。



▲在下装甲车的吧台后能找到狗牌。



▲炸掉机库左边储藏室的木箱能找到武器。



▲在停机坪的飞机上有一枚狗牌，可以从后面爬上机翼取得。

■ 越狱风云

在监狱中受到了严酷的拷问，在这里玩家们能听到熟悉的汉语。当张将军得到想要的情报之后，他就离开了。视点回到了监狱，一个叫做帝玛的人给了瑞克一把小凿子，随后跟着他一起脱狱。干掉狱警后能取得武器，来到中间的控制塔，按下开关放出全部的犯人，监狱开始暴动。干掉敌人后来到营救爱尔兰佬的地方，在进入房间的右侧有一个狗牌，但由于太暗看不到，就在铁门上。继续往前，搭乘电梯后出去获得装备。在这里往左边的楼梯上去二楼，可以看到供电箱上有个狗牌可以取得。清空全部敌人之后，到主控室。随后发生守卫战，建议带上主控室内的武器进行应战。清空敌人后，大门开启，没想到却遭遇伏击。幸而得到汉娜帮助，她解释说她是为了保护金杰不得已而为之。在桥上有一辆坦克，需要先取得火箭弹解决掉敌人。继续往前，快到缆车位置时敌人有榴弹发射器和狙击手，这时候建议先把近处的敌人清理后，利用战术望远镜确定敌人位置。在通往缆车的桥左边，通道上有武器可以取得。随后利用狙击枪先将敌人解决。在缆车下方有一个狗牌记得回收，随后从缆车逃脱。但在这时敌人派出了直升机，帝玛因此丧生。







▲在救出爱尔兰佬旁边的房间，铁门上有狗牌。



▲在往上，监狱大门的通道 2 楼的电箱上有狗牌。



▲缆车下方有一枚狗牌。

■ 突破重围

两天后，瑞克等人准备前往空军基地，但发现周围都是士兵，这时候得到了陆战队的帮助。随后出去会遇见坦克，利用装备弹夹的 C4 炸弹将坦克炸掉，随后有两种方式，想要获得高分就利用队友的掩护或者利用屋子上方的枪械攻击，否则可以利用场景当中的坦克轰杀敌人。在蓝色建筑物上方往旁边的楼顶跳，可以取得武器。继续往前，这里如果保留有坦克的话难度会低上许多，继续往前，出城后拿武器的左边有一堆废弃车辆，地上有一把武器可以取得。一路杀过去到隧道，小心中间的敌人机枪。通过隧道，由于没了坦克作掩护，所以只能硬拼。跑到前方的建筑物，下方有一辆蓝色卡车，利用 C4 炸弹炸掉后，可以在车内发现狗牌。最后一把武器在这辆货柜车上方的建筑物楼顶，取得火箭筒的旁边有一堆箱子，箱子中间就是武器了。在这个位置可以击杀敌人的坦克，并且利用狙击枪击杀敌人会比较安全。之后过桥，进入大门找到格林兰少校。由于敌人实力太强大，他们陷入了苦战中。但这时汉娜给予建议，炸掉水坝把敌人的导弹全部淹掉。因此和她做了一次交易，只要能炸掉水坝，她就送小队到西边。出去后开车，来到水坝后，下方有大量敌人。在看见直升机时可以把它击落，让战斗变得轻松，场景中有不少的机关枪，因此要小心前进。过桥后会遇见直升机，跑到二楼能找到 RPG 将直升机干掉。随后继续往前，在发生战斗



▲在第一个场景，蓝色建筑物旁边的楼顶有武器。



▲出城后废弃汽车旁边有武器。



▲炸掉这辆车能在里面找到狗牌。

的工厂小屋往上，往左边的平台跳过去，可以找到木板上的狗牌。往下，干掉敌人后乘坐电梯往下。这里的长走廊可以先利用狙击枪干掉敌人。设置第二个炸弹之后，外面的门会有敌人爆破而入，建议利用机关枪迅速解决。出去后对面鹰台上有数个拿狙击枪的敌人，这边也用狙击枪解决吧。随后跑上平台，注意敌人位置。在有楼梯的位置需要奔跑跳跃过去，之后一路前行，引爆炸弹后，任务完成。格林兰也按照约定将小队送回舰艇上。此时舰船的形势并不乐观，张将军已经占领了苏伊士运河的北段，此时往上简直是自投罗网。



▲在蓝色货车附近建筑物顶楼的箱子中有武器。



▲在水坝工地，解决掉直升机之后，往工厂小屋的2楼左边跳跃能取得狗牌。



■ 运河终幕

墓碑小队赶到，打算支援瓦尔基丽号脱险，空投而下。到了甲板后有大量敌人在，由于障碍物很多，所以建议先使用面具标记清楚敌人的位置。一定时间后敌人还会派出直升机，建议优先解决。同时敌人当中还有使用RPG和狙击枪的。优先解决会比较安全。到了武器点附近，左边有一家还未爆炸的飞机，从机头跳上机身上方，在尾翼位置有一枚狗牌。在这架飞机的机头位置还有一把武器可以取得。继续往前，敌人还会派出直升机攻击，还好附近有配备箱，轻松解决不是问题。继续往前，要开始寻找加里森舰长。继续前进，发现派克竟然还活着，这里要灵活使用瞄准的技巧迅速杀敌。来到医务室，找到金杰。在右边的医疗床上能找到狗牌。在这个关键时刻，金杰打算和敌人谈判，虽然





▲武器点附近的飞机尾翼有一枚狗牌。

大家都觉得不可思议，在他强大的人格魅力下，有不少士兵加入我方。

是时候和张将军决一死战了，驾驶皮艇到敌人战舰的死角，设置炸药。但这时发生问题，炸药没法引爆。汉娜决定牺牲自己炸掉船，爱尔兰佬也打算牺牲自己，这时候轮到玩家抉择了，交给谁是玩家的自由，分别对应两个结局。如果长时间不决定的话，就是瓦尔基丽号被炸掉，就是另外一个结局了。



▲在取得狗牌的飞机前方有武器可以取得。



▲在找到金杰的医务室右边病床上有狗牌可以取得。



▲最后需要选择舍身自爆的人，分别对应不同结局。

奖杯/成就相关

本作的奖杯/成就难度非常低，几乎算得上是系列上最低的一作了。大部分奖杯/成就都在战役中，因此只要完成三种难度的战役模式，打出高分并且按照前文的收集方式收集的话就能完成大部分的奖杯/成就了。而三个结局也只需要打最后一关三次，最后选择不同的人重复解锁即可。在分数上有一点小建议是难度选择简单，利用辅助瞄准连续杀敌能取得很高的分数。至于每一关的特殊目标，只要留意达成条件并不难完成。最后的在线奖杯/成就只需要多玩就能达成，没有难度。大概15个小时左右就能达到全成就/白金。

白金奖杯/Platinum Trophy

白金/–

取得条件：收集其他奖杯（X360版没有相关成就）。

风雨使者/Storm bringer

25G/银杯

取得条件：在战役中的飓风拦截获得20000分。

一人暴动/A one-man riot

25G/银杯

取得条件：在战役中的上海突围获得11000分。

恐怖深渊/Terror of the deep

25G/银杯

取得条件：在战役中的怒海争锋获得11000分。

战士/ Gladiator

25G/银杯

取得条件：在战役中的越狱风云获得12000分。

身负重担/Above and beyond the call

25G/银杯

取得条件：完成所有战役小任务。

爆破专家/Demolition man

25G/银杯

取得条件：在战役中的突破重围获得15000分。

舰队守护神/Guardian of the fleet

25G/银杯

取得条件：在战役中的运河终幕获得6000分。

全副武装/Full arsenal
65G/金杯
取得条件: 在战役中解锁全部的小任务和搜集品。

鱼/Fish
20G/铜杯
取得条件: 完成简单难度的战役。

邓恩的骄傲/Dunn's pride
25G/银杯
取得条件: 在战役中的揭开序幕获得7000分。

不畏风雨/Braving the storm
20G/铜杯
取得条件: 在战役中完成飓风拦截。

狼披羊皮/Wolves in sheep's clothing
20G/铜杯
取得条件: 在战役中完成上海突围。

巨神陨落/ The fall of a Titan
20G/铜杯
取得条件: 在战役中完成怒海争锋。

绝命破晓/Dead by dawn
20G/铜杯
取得条件: 在战役中完成越狱风云。

日出开火/Guns at dawn
20G/铜杯
取得条件: 在战役中完成运河终幕。

巴库垂钓/Fishing in Baku
20G/铜杯
取得条件: 在战役中完成揭开序幕。

洪水来临/Antediluvian
20G/铜杯
取得条件: 在战役中完成突破重围。

本来就是快到了…/ It was on the way…
20G/铜杯
取得条件: 在战役中找出6个搜集品。

随便四周看看/Took a casual look around
20G/铜杯
取得条件: 在战役中找出9个搜集品。

仔细搜查/Methodical search
20G/铜杯
取得条件: 在战役中找出15个搜集品。

搜了一下/Done some searching
20G/铜杯
取得条件: 在战役中找出12个搜集品。

地毯搜索/No stone left unturned
20G/铜杯
取得条件: 在战役中找出18个搜集品。

全方位搜索/Every nook and cranny
20G/铜杯
取得条件: 在战役中找出21个搜集品。

意外发现/Stumbled over it
20G/铜杯
取得条件: 在战役中找出3个搜集品。

狼/Wolf
25G/银杯
取得条件: 完成正常难度的战役。

墓碑/Tombstone
25G/银杯
取得条件: 完成困难难度的战役。

侦察/Recon
65G/金杯
取得条件: 在战役中找出28个搜集品。

精密策划/Well placed
20G/铜杯
取得条件: 在战役的揭开序幕中使用C4炸药击杀10人。
说明: 首先要在配备箱中选择C4炸药，然后埋在敌人较多的位置，离远一些引爆即可。

拖吊车/Wrecker
20G/铜杯
取得条件: 在战役的上海突围中多重击杀10次。
说明: 最好达成的位置就在顶层的回廊处，在进行守备战的时候往楼梯上设置大量的阔刀地雷，炸到敌人的时候迅速连杀敌人即可达成。

致命快艇/Blood wake
20G/铜杯
取得条件: 在战役的怒海争锋中爆头30次
说明: 比较考验技术，但不算难。

战龟/War turtle
20G/铜杯
取得条件: 在战役的飓风拦截中使用RPG击杀15人
说明: 注意RPG的子弹头剩余数目，往敌人多的地方攻击即可。

入侵者/Infiltrator
20G/铜杯
取得条件: 在战役的突破重围中取得10次濒死击杀
说明: 建议选择简单难度，避免因为失误而失败。

刺激2013/Shawshank
20G/铜杯
取得条件: 在战役的越狱风云中使用小刀击杀5人。

为了墓碑小队/For tombstone
20G/铜杯
取得条件: 在战役中让瓦尔基丽号被摧毁。

为了人民/For the people
20G/铜杯
取得条件: 在战役中牺牲爱尔兰佬来拯救瓦尔基丽号。

为了理想/For the cause
20G/铜杯
取得条件: 在战役中牺牲汉娜来拯救瓦尔基丽号。

耐心是种美德/Patience is a virtue
20G/银杯
取得条件: 达成战役中的三种结局。

割喉…/Turn around…
10G/铜杯
取得条件: 在多人模式下进行5次狗牌击杀。

大获全胜/Won them all
10G/铜杯
取得条件: 在每种游戏模式下各赢一回合。

.45经典老派/.45 old school
25G/银杯
取得条件: 在多人模式下使用M1911手枪击杀45人。

炸弹小组/Bomb squad
25G/银杯
取得条件: 在歼灭时设置炸弹5次。

叫长官好/Call me “Sir”
50G/金杯
取得条件: 晋升至阶级25。



一年一作的《COD》再次降临。看来IW是铁了心要把它的《COD》打造成T组的3 IN 1模式，这次的《COD 幽灵》除了战役和多人对战之外，去掉了《现代战争》的特别行动，增加了战队和灭绝这两大模式。从目前来看这两个模式都有可圈可点之处，特别是灭绝模式，明显是模仿T组的丧尸模式，但又有自己的特点。不过由于今年有两台新主机，因此本世代版多少有一些遗憾。如果你两个版本都想玩的话，可以直接购入下载版，未来可以花10美元升级为次世代版。

CALL OF DUTY GHOSTS

COD 幽灵	Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty:Ghosts	美版
	2013年11月5日　本地1～4人，局域网1～12人，在线1～12人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

攻破老兵——战役模式要点指南

按照系列的传统，战役模式打通老兵难度是成就/奖杯的重点。本作老兵难度十分简单，个人感觉难度应该是系列最低，玩家完全可以一上来就选择老兵难度，同时在过关过程中注意收集和特殊成就，一遍老兵难度下来就能解除700多点成就。

本作老兵难度大部分时间我方都是集团作战，这是本作老兵难度不难的重要原因。敌人扔手雷的几率明显增加，但依然不如4代和5代那么夸张。之前说好的场景破坏，在单机中没有体现出来。

TIPS：友军纵深

友军纵深系统是《COD》系列"素来就有的设定。它的含义是NPC友军会冲到和玩家所在位置同样的纵深。例如在一个战点有多条通道时，如果玩家能冲到相当于战点最深处的位置，哪怕是一条没有敌人的死路，NPC友军也会自动冲到深度平齐的位置，将路上的敌人全部干掉。这个设定在老兵难度下十分有用，本作由于关关都有NPC配合，活用这一系统会令游戏难度大幅下降。



Ghost Stories

1. 一开场就是华丽的太空关，这里的操作略有不同，用RB/RT控制上升，LB/LT控制下降。人物在移动时还有一定惯性，不过停下来之后可以保持完全静止。当玩家夺过枪干掉第一个敌人时，获得成就/奖杯Spatial Awareness。

2. 本关的敌人基本上不会主动攻击，十分简单。

3. 从太空部分重新回到地面上后，不要跟随Hesh前进，而是向右一直走，翻过一辆汽车后，在里面的房子里能找到1台电脑。这也是本作唯一的收集要素，每关1个，一共18个。电脑拿过之后就算OK，不管是死掉还是退出都不必重拿。

4. 接下来的逃脱部分跟着Hesh即可。



©2013 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, and CALL OF DUTY GHOSTS are trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

Brave New World

1. 亲爱的狗狗会主动嘶咬附近的敌人，甚至能直接咬死，十分厉害。

2. 钻出洞之后的大桥场景算是第一个难点，这里要慢慢清敌人，让友军先走。在进洞之前的弹药箱上有一把连发狙击枪，可以利用一下。

3. 打下这里之后赶紧拿场景中的激光引导火箭筒，之后马上有一架直升机飞过来，将其击破之后有检查点。之后再等一会儿会有武装直升机出现，把它打下来就可以解除成就 / 奖杯 Liberty Wall。两架直升机出现前都有检查点，如果失手就直接重来好了，难度不大。

4. 之后是 IW 版《COD》必有的游街环节。下车后跟随主角的父亲上楼后，第 2 个电脑就在桌子上，十分显眼。

TIPS：滑铲和探头

本作新增了两个实用动作：滑铲和探头。

滑铲动作在故事模式中十分实用，适合快速进掩体，指令为跑动中长按 B/ ○键。滑过去之后会自动进入低姿状态。

探头不算系列首创，早在《COD4 现代战争》的 PC 版中就出现过，但在家用机上还是个新鲜玩意儿。当玩家躲在特定掩体后时，注意看准星，某个方位会出现橙色的箭头，这时举枪即可进入探头状态，大大降低被敌人秒杀的危险。

No Man's Land

1. 本关可以控制狗狗莱利，这也是本作的卖点之一，不过整个战役中只有这一关能控制狗狗，真是挂狗头卖游戏。控制狗狗的环节比较简单，按提示走就行，不过注意本关内控制莱利干掉 10 个敌人有一个成就 / 奖杯。一开始的两次控制狗狗的环节中至少可以杀 3 人。

2. 用狗狗把敌人吓出门的地方要尽快开枪秒掉敌人，同时注意不能打中 Nesh。

3. 继续前进会看到巨大的残骸和起重机，在一间有很多敌人的房子里，出口附近的桌子上有第 3 个电脑。进这个房子前，左边有 3 个绿色的移动厕所，比较好认。

4. 进隧道后，当敌人的车辆通过时，躲在一边让他们通过。之后是潜入环节，记得用默认的消音武器干掉敌人。

5. 接下来控制狗狗的环节其实就是玩潜入游戏，只要狗保持在草中低速移动就不会引起注意。下手的敌人要挑选背向且落单的，当瞄准框变深红时就可以按 LB/LT 发动一击必杀，而且不会惊动敌人。算上之前搞定的 3 个敌人，再咬死 7 个就可以解除成就 / 奖杯 Blimey O'Riley。

6. 本关最后的 QTE 一定会让系列老玩家会心一笑。

Struck Down

1. 一开始要把镜头拉到 12 点钟方向，看到正在挨打的队员。

2. 下车之后的战斗，玩家只要沿右边推进即可，很快就能通过友军纵深设定让 NPC 队员清光敌人。

3. 之后会利用到遥控狙击，十分先进，遥控狙击的操作和平时倒是没什么区别。注意本关一共有四处遥控狙击的环节，其中救出队员前有两次，救出队员后有两次。如果在每个环节都能做到弹无虚发，就可以解除成就 / 奖杯 Waste not。由于此状态的时间很长，慢慢瞄准了打是没难度的。

4. 在我方队员从两处门同时攻入的房间中，清光敌人后左转就能在柜子里找到第 4 个电脑。

5. 救出队员后的脱出环节不是让你强攻的，如果直接冲锋会被立刻秒掉。这里利用遥控狙击没什么问题，虽说要保护我方脱出，但失败的几率不大。最后冲上飞机再遥控狙击干掉机枪手就可以过关了。

Homecoming

1. 本关开始后会攻入一座房子，先不要上楼梯，左转就能在桌上发现第 5 个电脑。

2. 上楼之后首先是用无限子弹且不会过热的重机枪迎击，只要多利用瞄准辅助，这里没有任何难度，直升机也可以直接打掉。

3. 之后敌人如潮水般涌来，游戏会提示按↑使用无人机。无人机的攻击时间有限，但可以发动多次，如果能累计打掉 50 个敌人，即可解除成就 / 奖杯 Go Ugly Early。纱迦只用两次就完成了目标，没有难度。

4. 接下来在工事中战斗，敌人拥有交叉火力，不能贸然突进。有使用无人机机会的时候，优先干掉直升机和坦克。攻进去之后会不断受到敌人的炮火攻击，同时后面还有追兵，要尽快往前推进。干掉敌人的空降部队后，迅速从队员打开的卷闸门进去，否则就会被赶到的坦克秒杀。

Legends Never Die

1. 一开始敌人的坦克不能硬拼，等待友军援护后冲过去。接下来的街道战因为腾挪的空间比较小，打起来有点吃力，只能慢慢推进了。

2. 水战时只要按 B/ ○键蹲下，就可以潜入水中，虽然一样会受到攻击，但被敌人发现的几率会降低。注意水中闭气太久一样会掉血乃至死亡。总的来说水战部分没什么难度。不过如果在水下用刀干掉 6 个敌人，可以解除成就 / 奖杯 It Came from Below!。第一次下水时必定能干掉 1 人，第二次下水可以杀 2 人，第三次下水可以杀 4 人。由于老兵难度下前冲刀人的风险太高，这个成就 / 奖杯推荐日后调低难度再来补。

3. 经过水下杀人的教学环节后，会走过一座马上要垮的桥。过桥后有两个敌人，将其消灭后在这里能找到第 6 个电脑。

Federation Day

1. 本关前半段大部分时间跟着指示走即可，难度不高。

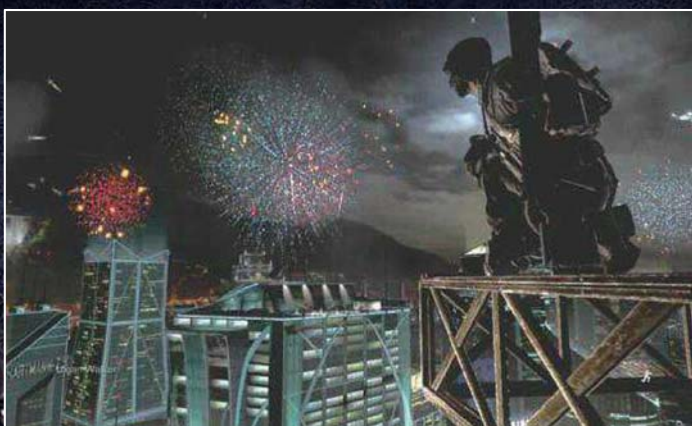
2. 划开玻璃进入大楼后，向左转，进门，第 7 台电脑在桌上。注意这台电脑是背对玩家的，要靠近才能看到。

3. 在第二段滑绳下降的途中（对面楼上有巨大的 TIRAN 标志），笔直往下降，马上就会看到某层楼里有个睡着的敌人，干掉他即可解除成就 / 奖杯 Sleeping Beauty。注意如果你游戏亮度调得不够高的话，有可能看不见这位“睡美人”。

4. 在必须战斗的 5 人房间里，找好位置可以一枪撂倒两人，然后快速再秒一个，同伴再干掉一个，一下子就只剩一个敌人了，可以大幅降低难度。

5. 在逃脱环节中先清露头的追兵，很快会有一个复印机从上面砸下来，只要让它准确地砸在你脸上，即可解除成就 / 奖杯 Carbon Faceprint。

6. 接下来的室内战斗倒是有点麻烦，推荐先干掉楼上的敌人然后上楼，利用友军纵深让队友大举压上，从而跳过大部分战斗。过了这个部分就没什么问题了。



Birds of Prey

1. 一开始的直升机战斗中有个成就/奖杯 Burn Baby Burn：破坏 80 个油罐。油罐没有提示，数量很多，尽情破坏吧。不过老兵难度下敌人比较厉害，一旦被干掉就要重新破坏，因此可以放到以后来补。本关有两处控制直升机的地方，第二次控制直升机时油罐较少，而且是本关的最后阶段。因此如果只为这个成就/奖杯的话，第一次控制时如果没打够就直接重来吧！

2. 直升机战斗的要点就是用导弹锁定打目标，当出现被敌人锁定的提示时按 L1/LT 放信号弹干扰，如果不追求成就/奖杯的话过关不是问题。

3. 接下来的步战面对的是 Rorke 的精锐部队，不能打头的话要好几枪才能干掉。这里的地形比较复杂，同样是用友军纵深慢慢推进即可。

4. 最后进入房间逮捕 Rorke 时，第 8 台电脑就在他背后的桌上，动作要快，不然这一关很快就要结束了。



Atlas Falls

1. 本关可以拿到本作点数最高的成就 Piece of cake。该成就/奖杯要求必须在老兵难度下取得。在本关途中需要突击一个房间，但还没来得及动手，门会被敌人打烂。如果能无伤干掉这个房间里的敌人，就可以解除这个成就/奖杯。对策比较简单，扔闪光弹、清敌人、再扔、再清，反复即可。要是挨枪了就从检查点重来，没有难度。

2. 当进入里面只有一个工作人员的房间后，队友会过去对他一通暴打，第 11 台电脑在右边房间的储物箱上。

3. 在本关最后，玩家要搬开控制台前的尸体操纵仪器。这里玩家需要让指示条保持在中间区域，如果能一次性成功，即可解除成就/奖杯 Grindin'。过程中稍微偏一点儿是没问题的，只要最后阶段成功即可。

Into The Deep

1. 海底画面非常漂亮，但是完全没有场景互动。惟一的例外是鲨鱼，只不过对它开枪的话死的是你而不是它。

2. 水下操作和太空一样。难点在于移动慢，子弹速度慢，这里尽量打头效率会高很多。被敌人近身后有 QTE，要看准时机按右摇杆才能反击。不过总体来说比 5 代的杀狗要宽松很多。

3. 本关的成就/奖杯 David & Goliath 只有一次机会。在关卡的最后阶段，玩家要用水下导弹炸毁潜艇，你需要手动控制导弹命中红色区域，如果失手的话重来是不算的，因为成就/奖杯要求第一次就成功。

4. 炸掉潜艇之后，边躲开落下来的残骸边前进，在遭遇敌人的阻击时注意观察右侧，第 12 台电脑在其中一块岩石上。

The Hunted

1. 本关是潜入关，只要方法得当，全程都不会被敌人发现，同时还可以解除成就/奖杯 Jungle Ghosts。要想不被发现其实不难，玩家手上的消音手枪打敌人上半身可以直接秒掉，就算一枪不死赶紧补中也不会惊动敌人。用这个办法对付落单的敌人，然后再熟悉一下路就不是问题。一旦被发现还可以选择回检查点来规避失败。

2. 在和队友会合的地方，先不要往前走，回头看左边的瀑布，第 9 台笔记本电脑在瀑布旁的地上。

3. 会合之后跟着队友走即可，难度不大，但直到最后跳成就/奖杯前都不能被敌人发现，否则就会破功。

End of the Line

1. 本关开始后是一段潜入，在这个过程中如果能在不被发现的情况下干掉 5 个敌人，就可以解除成就/奖杯 Cog in the machine。这个过程一共有 5 次机会共 6 个敌人，每次确保至少干掉一人即可。用默认的枪直接上是不会被发现的，但杀得慢会被同伴抢人头。

2. 潜入环节结束后，会来到一个有导弹的大厅，这时系统会提示玩家按↑来使用摄像头。就在这个区域，下楼后往回看，就能看到第 13 台电脑。

3. 平台上的战斗分上下两层，不过注意被探照灯照中就是秒杀。

4. 逃亡阶段要优先用自动瞄准来干掉汽车上的机枪手，不过大部分时候敌人都会自寻死路就是了。

Clockwork

1. 停电之后开着夜视仪，一直向前直走，第 10 台电脑就在前方的桌上，跳上去拿吧。

2. 本关大部分时间的战斗都不难，虽然有一场防守战，敌人会四面八方出现，但只要调配得当，躲过一定时间就可以混过去。倒是最后的冰地追逐战有些难度，玩家拿的是榴弹炮，虽然子弹无限，但发射速度慢，这里有一个成就/奖杯 Deep Freeze 要求用榴弹炮破坏冰面并让 8 辆敌载具掉进去。在老兵难度下建议玩家无视该成就/奖杯，正常情况下一般都能拿到，反倒是刻意去瞄的话有可能失败。记住瞄准时算点儿提前量，这样就算不能一炮秒掉载具也可以打出冰洞来。



Sin City

1. 本关过场中的 QTE 需要连按 X/□键，玩家一直要按到最后，否则就要重来。

2. 在有狮身人面像的大厅里有一场数一数二的恶仗，这里敌人数量多而且枪法奇准。个人打法是优先干掉上面的枪手，然后先清右边的敌人，再清左边的敌人。之后下楼没有检查点，还要继续打。这里敌人有机枪兵，必须斜着干掉，正面突击只能一死。还是推荐先把右边的敌人清得差不多之后再翻下右边楼梯，缓慢让友军掩护你推进，一旦阵亡又要从楼上开始。

3. 把这个大厅的敌人清完之后，这里有 20 台老虎机，把屏幕全部打碎。之后队友会扛起卷闸门，进门后左转有第 14 台电脑。再往前有楼梯，先别急着下去，注意看对面还有一排老虎机。如果之前打碎了 20 台，那么这时只要再打碎一台就可以解除成就/奖杯 Jack-pot。

4. 掩护狗的环节最好捡把重机枪，这样拦路的直升机可以直接射下来。



All or Nothing

1. 本关开始后戴上面具，直接往后走，左边有一扇写着 NO ENTRY 的舱门，第 15 台电脑在旁边的床上，需要走近才能看见。

2. 一开始甲板上的战斗是这一关最难的部分，不能冲太远，因为敌人还有直升机分批袭来。

3. 接下来要防止敌人登舰，敌人会抛缆绳上来，只要看到缆绳上有敌人时，走过去按近战攻击键把缆绳砍断，就有一个成就 / 奖杯：End of your rope。

4. 控制无人机的环节结束后，要注意躲避敌人直升机的追杀。之后的子弹时间和控制导弹发射器部分都没有难度。

Severed Ties

1. 一开始是超爽的坦克关，操作手感巨好。当提示按△ /Y 用遥控导弹时，用三发导弹击毁三架直升机（一共 4 架）即可解除成就 / 奖杯 Fly-by-wire，假如导弹擦机而过，可以按 RT/R1 键引爆，同样能波及飞机。注意打得慢的话也会被友军抢功。

2. 进入敌人的兵营后，由于坦克会不断刷新，所以不能冲太快，天空中还有直升机干扰。将目标全部摧毁之后换操作士兵。

3. 发射导弹后出现倒计时，下楼梯开门，右转进入第一间房，里面有第 16 台电脑。

4. 按照系列传统，倒计时的环节必须快速才能打出检查点，以确保玩家不会存死档，因此这里就不要磨蹭了。从电梯下来后马上从右边的房间包抄过去，可以节省很多时间。

5. 最后的坦克部分比一开始还简单。

Loki

1. 回到太空之上，这回敌人的火力比第一关猛了不少，加上操作不便，有点麻烦。这里需要找好掩体一枪枪慢慢排除，打头还是一击死，十分有效。

2. 第一场战斗结束后，靠近空间站时会发生爆炸。之后先跟随队员穿过面前的圆形管道，前面会出现敌人，同时左边有一块橙色的太阳能电池板，笔记本在碎片上部的空中漂浮着。如果玩家去晚了的话，电脑有可能飘到其他位置。

3. 本关最后操控卫星武器时，摧毁所有的敌地面单位且友军无伤就能解除成就 / 奖杯 They look like ants，这算是一个略有难度的挑战。敌方单位无论空中还是地上都统一用橙色标示，成就 / 奖杯只要求地面目标，重要目标用方框着重注明。这个环节分为 3 个阶段，每破坏完全部重要目标或是经过一定时间就会自动进入下一阶段。第一阶段开始时有一个检查点，第三阶段完成瞬间有一个检查点。第一阶段比较简单，乱轰即可。第二阶段开始出现蓝色的我方友军，如果玩家不慎命中友军会听到提醒你注意目标的语音，这时就需要重新来过了。第三阶段最为麻烦，建议上方放三炮，然后迅速秒完下方的目标，如果发现有遗漏就赶紧重开。晚了的话就得整关重来了。

The Ghost Killer

1. 本关开始后别出门，直接往右后方走马上就能看到最后一个电脑，解除成就 / 奖杯 Audiophile。

2. 最后一关的战斗都是在火车上，火车的晃动相当厉害，连看清敌人位置都比较困难。幸好我方有瞄准辅助，利用这点一枪枪打即可。

3. 干掉直升机后，会有敌人试图从火车左端利用绳子爬上来，把绳子上的敌人打死就可以解除成就 / 奖杯 Tickets please。



打造你的部队——详解战队

《COD 幽灵》的多人模式和过去有一个本质不同，那就是引入了战队的概念。在过去的系列作品中，玩家扮演的角色只有一个，随着势力的不同，其外型会发生变化，但等级、装备全部一样。而在本作中玩家共有 10 名角色可以选择，过去的转生变成了选人，等级、装备自然也完全不同。而这 10 名角色还可以组成一支南征北战的战队！

模式简介

在标题画面下选择 SQUADS，即可进入战队模式。和过去的多人模式一样，该模式也可以在离线状态下进行，但离线和在线的数据是分开的。进入战队模式后，有以下 4 种玩法：



SQUAD ASSAULT

和好友一起组成战队，挑战敌对玩家的 AI 战队。我方最多有 6 名玩家。

SQUAD VS SQUAD

玩家率领自己的战队来挑战敌对玩家的战队。这种玩法只支持 1 对 1，战队中的其他成员由 AI 控制。

SAFEGUARD

生存模式，分为 20 波、40 波和无限 3 种玩法。生存模式的玩法和《COD 现代战争 3》相比有很大进化，具体会在后面详解。

WAR GAME

和 SQUAD ASSAULT 一样，支持最大 6 名玩家对抗 AI，但这种玩法下的 AI 对手不再是敌对玩家的战队。另外模式和地图不能自由选择。

在需要 AI 参战的情况下，玩家可以自由设定 AI 的强度，强度划分和游戏的难度一致，最高为老兵。不过即使是老兵难度的 AI，在玩家面前依然是蠢笨无比。

进行战队战斗时可以获得经验值，而战队模式下战队成员的数据

是和多人联机模式共通的，对于技术不行或是网速成灾的玩家来说是个解脱。不过灭绝模式的数据是独立的。

战队设置

在选择玩法的画面中，还有一项名为 SQUAD HQ，这就是进行战队设置的地方。玩家设置战队主要是为了防止受到敌对玩家的战队攻击，虽然被击败的话除了战绩外不会有其他损失，但相信愿意玩多人联机的玩家都有一颗争强好胜的心。另外这个模式其实主要是给次世代版(尤其是 Xbox One)准备的，利用云技术游戏将可以生成模拟玩家打法的高智商 AI，这样打起来就相当过瘾了。

在 SQUAD HQ 中有以下几个选项：

CREATE A SOLDIER：创建一名战士，后面会详述。

LEADERBOARDS：战队成绩排行榜，不排除日后根据排行榜有奖励可拿的情况。

SQUAD REPORTS：向玩家汇报AI控制下战队的成绩。

EDIT SQUAD NAME：编辑战队的名称。

EDIT HQ GAME MODE：设定受到敌对玩家的战队进攻时选择的游戏模式。

EDIT HQ BASE：设定受到敌对玩家的战队进攻时选择的战场。

SET SQUAD ORDER：设定我方战队的出战人员顺序。

创建战士

在很多画面下都可以选择 CREATE A SOLDIER，即创建一名战士。这个过程和以前的战前整备类似，只是这回增加了角色的设定，等于是把十转分别铺开来供玩家选择。话虽如此，10 个角色到底还是比 10 转要来得直观，起码每个角色的外型都不一样，其中更有金发洋妞造型，这也是系列史上的破天荒，绝赞！当然 10 个角色不是一上来就让你选的，一开始只能选择一个角色，其他角色都需要花金币来解锁，后面几个角色更是需要上百枚金币才能解锁。所花的时间也和过去的转生差不多了。

在选择角色的画面中，按 X/□键可以将该角色设定为玩家默认控制的角色，按 RB/R1 键可以为所选角色改名。选定之后就是传统的战前准备画面，玩家可以自定义该角色的装备。初始时玩家共可以设定 3 套装备，花金币可以解锁多余的 3 套。

在选择装备时按 X/□键，还可以对角色的外观进行修改，包括服装、性别、头部、头盔、徽章、背景、战队名称。游戏中有着大量的自定义项目等着你去解锁，但没有写明具体解锁条件，只说要玩家多玩多人模式，比较坑爹。

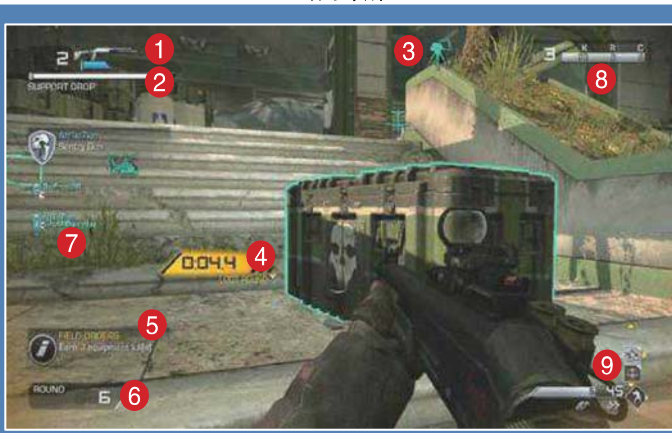
生存模式

本作的生存模式名为 SAFEGUARD，被划分在战队模式下，其实它的玩法很多，而且对应全部 15 张多人模式的地图，作为一个单独的模式是完全可行的。这次的生存模式节奏明快，要素丰富，比起 8 代的生存模式来可谓是全方位的进化。

生存模式有 3 种玩法，分别是 SAFEGUARD (20 波为终点)、SAFEGUARD EXTENDED (40 波为终点)、SAFEGUARD INFINITE (波数无限)。选择 SAFEGUARD 并完成全部 20 波攻击，即可解除一个成就 / 奖杯。生存模式虽然至少要 3 人才能开局，但也支持单人进行，因此完全可以在 PLAYER OPTIONS 里调成两倍体力、加快回复来轻松达成这一目标。另外生存模式中角色的等级和战队是共通的，也可以正常升级，不过在这个模式中等级没有意义。



画面详解



①武器熟练度槽
使用该武器打死敌人即可令该槽增长，吃到打死敌人后掉下的星星标志更是会大幅提升。武器熟练度槽蓄满之后就会升级，升级之后枪械的威力会增加。武器熟练度是每把枪独立计算的，槽左边的数字代表当前武器的熟练度等级，这项数据仅在这一场游戏中有效。

②空降物资槽
只要打死敌人即可令其增长，全队共通。当蓄满槽之后我方后勤部队就会空投物资。空投的物资包括各种武器和技能。技能可以同时携带多个，武器则依然遵循最多两把 (特殊武器除外) 的规定。

③空降物资地点提示
空投物资仍以箱子的形式出现，在投下来之前地上会有烟雾弹提示，投下来之后会以图标的方式直观地在屏幕上显示。靠近箱子长按X/□键即可拾取，如对内容不满意可以连按两次X/□键更换，但次数有限，最终会变成弹药补充。如果长时间不管的话空投物资也会消失。

④开战倒计时
和其他游戏的生存模式类似，这是每波战斗开始前的倒计时。

⑤战场挑战
在战场上会随机出现一些挑战，一般都是用特定方法干掉一定数量的敌人，成功之后我方全员自动换装威力强大的火神炮。火神炮有弹数限制，更有时间限制。战场挑战没有时间限制，没有失败可能，因此一定要把挑战留到关键时刻再用。下面列出几个比较常见的挑战内容：

MELEE KILL：使用近战攻击杀敌。

HEADSHOT KILL：利用爆头干掉敌人。

EQUIPMENT KILL：利用辅助攻击杀敌，如自动机枪、无人机。

⑥当前波数

⑦同伴名称及位置
如果同伴倒下，会出现医疗十字的标志。随着时间的经过，医疗十字标志会从绿变红，直至消失。

⑧战绩统计
K为杀敌数，R为救人数，C为抢到的空投物资数。

⑨武器状态
武器槽代表当前弹夹的空满状态，左边的数字代表弹夹中剩余的弹数，右边的数字代表总剩余的弹数。下面的雷标志代表各种雷的数量。

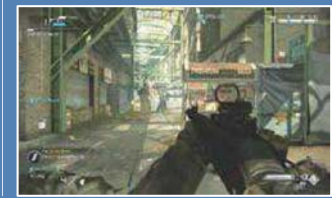
右下方的方框代表可以发动的辅助攻击，用十字键的↑↓来选择，用十字键的→来发动。一次最多可以携带 4 种辅助攻击，注意一旦死亡的话就会全部消失。



基本玩法

生存模式的玩法都大同小异。该模式下玩家的体力比较高，需要挨很多枪才会倒地。倒地之后也不会立刻死亡，而是变成 LAST STAND 状态，此时可以像玩 T 组的《COD》丧尸模式一样，由我方队员救起来。如果倒地后在一定时间内一直没有得救，才会完全死亡。这种情况下需要等待下一波开始时才能复活，复活后武器、技能、辅助攻击全部消失。不过武器会以红色箱子的形式出现在死亡地点，回收之后又是一条好汉。只有在所有队员都倒地死亡的情况下才算失败。

生存模式同样是按波数来划分回合的，将每一波的敌人全部消灭之后就会进入短暂的准备时间，当倒计时结束后就会开始新一波战斗。在特定波数还有搜刮轮（LOOT ROUND）出现，这时屏幕上会出现大量辅助攻击，没有敌人干扰，可以尽情回收。不过当时间结束后，没来得及回收的箱子就会消失。如果时间结束时玩家正在回收，则不受影响。



简单心得

生存模式的难度不高，节奏很快，和 8 代相比真是有天壤之别。如果以成就 / 奖杯为目标，只要求完成 20 波即可。前 16 波都没有什么难度可言，从第 17 波开始就比较麻烦。

生存模式切忌在狭小的空间里死守，不管你火力多猛，枪法多准，等后期大量盾牌兵杀来时就只能哭了。和单机部分一样，敌人的火力越远越弱，因此最好的防御地点是视野开阔、易于瞄准而且进攻点少的地方，例如开阔的上层平台，站在上面远远地对射，再于战略要地放上自动机枪什么的就更好了。

一开始玩家只有手枪，凑齐第一轮空投时一般都会有武器出现，记得去抢。武器中最推荐的是重机枪，配合快速换弹技能更是好用。战场道具要及时去抢，子弹是一人补齐全队有效的，加熟练度的星星则只对获得者有效。武器熟练度上去之后威力会大增。

挑战需要留到关键时刻再用。一般而言，20 轮下来至少能完成两次挑战，那么第 2 次挑战就要珍惜了，在关键时刻拿到火神炮就可以开秒。辅助攻击也基本类似，强力的辅助攻击可以一举翻盘，特别是上直升机狙击那种更是能直接救命。

挑战丧尸——灭绝模式攻略开始

文 Burt

灭绝模式的主要目的是使用挖掘机采集异形巢穴的样本，出生地后共有三个区域，每个区域需要挖掘数个异形巢穴，前两个区域最后需要炸毁挡路的巨型花朵，最后一个区域要在指定地点完成采集并启动核弹，最后则一路逃回出生地上飞机逃出生天。整个通关过程通常需要 40 ~ 60 分钟。



职业

灭绝模式中共有 4 个职业，初始只能选择武器专家，级别提升之后可以选择剩下 3 个职业。目前看来最强职业当属医疗兵，不过不同兵种搭配起来才是王道。

武器专家

初始	增加20%子弹伤害
一级	切换武器速度加快，举枪状态下移动速度加快，投掷武器速度加快
二级	举枪速度加快
三级	换弹速度加快
四级	增加50%子弹伤害，散射减小

坦克（3级解锁）

初始	增加25%生命值
一级	增加25%近战伤害
二级	增加50%生命值
三级	增加75%生命值，增加50%近战伤害
四级	增加100%生命值，增加100%近战伤害

工程师（5级解锁）

初始	为挖掘机提供额外护甲，获得更多的金钱奖励
一级	修理挖掘机速度加快
二级	返还部分陷阱的费用
三级	修理挖掘机时所受伤害减小，陷阱持续时间增加
四级	增加陷阱与爆炸的威力，持有的金钱上限增加为8000

医疗兵（10级解锁）

初始	救人速度加快
一级	移动速度加快，救起队友时所受伤害减小
二级	奔跑距离加长，队友靠近玩家时能更快的恢复生命值
三级	免疫异形吐出的酸液的伤害
四级	移动速度大幅加快，加快队友恢复生命值速度效果的有效范围扩大

装备

灭绝模式中共可以装备四个类型的装备，每个类型中可以携带一种，总共有 20 个装备可以选择，由于数量众多，所以下文只介绍通关必备的几个装备。

手枪类

共有四把手枪可以选择，分别是单发手枪，单发左轮（7 级解锁），三连发手枪（13 级解锁）、连发手枪（16 级解锁），威力依次提升，升级效果相同，如下：

一级	增加远距离伤害，增加使用手枪时的移动速度
二级	增加50%的弹夹容量
三级	可以同时携带两把主武器
四级	双持手枪，手枪弹药携带上限翻倍

弹药类

共有五种弹药可以选择，分别是普通子弹、震撼弹（2 级解锁）、燃烧弹（12 级解锁）、爆炸弹（20 级解锁）、穿甲弹（25 级解锁）。

玩家在游戏中可以同时携带普通子弹外加一种特殊子弹，武器会先消耗特殊子弹，当特殊子弹耗尽时切换为普通子弹。



团队支援类

装甲（8级解锁）	
初始	增加20%护甲
一级	增加40%护甲
二级	增加60%护甲
三级	增加80%护甲
四级	增加100%护甲

针管（14级解锁）	
初始	增加武器换弹速度，持续15秒
一级	增加武器换弹速度，持续30秒
二级	增加武器换弹速度和修理挖掘机速度，持续30秒
三级	增加武器换弹速度和修理挖掘机速度，持续45秒
四级	增加武器换弹速度和修理挖掘机速度，持续60秒

攻击类

定点机枪（22级解锁）	
一级	增加攻击范围与射程
二级	增加射击频率
三级	子弹升级为穿甲弹
四级	允许同时放置两座定点机枪，减小过热的概率

无人机（28级解锁）	
一级	增加无人机攻击力
二级	增加攻击范围
三级	延长工作时间
四级	子弹升级为燃烧弹

装备类

榴弹炮台	
初始	10发弹药
一级	发射速度加快，增加弹药上限
二级	增加爆炸范围
三级	增加弹药上限
四级	弹药附加燃烧弹效果

盾牌	
初始	10点耐久
一级	中等移动速度，15点耐久
二级	快速移动速度，15点耐久
三级	快速移动速度，20点耐久
四级	近战攻击附加火焰伤害，25点耐久

技能点数与挑战

游戏开始玩家的技能点数为0，每次开始挖掘都会随机出现一个挑战，完成样本采集获得1点技能点，完成挑战还能额外获得1点技能点。技能点用来升级装备，所以尽可能地完成挑战可以有效提升自己的战斗能力。挑战种类多种多样，包括使用特定种类的武器杀死一定数量的敌人或是杀死特殊敌人等，每次进入游戏挑战都会从题库中随机抽取，这也增加了游戏的变数。



团队合作与加点推荐

若以四人团队进行游戏，则推荐每个兵种分配一个人，每人优先升级一种装备，一人升级穿甲弹，一人升级护甲，一人升级针管，一人升级榴弹炮台。弹药和护甲无需多说，都是必备的道具，而针管提供的快速换弹效果从第二个区域开始将能发挥巨大的作用。在第三区域的战斗，如果能够持续不断地提供针管，能大幅度缓解战斗压力。榴弹炮台的主要作用是在每个场景最后破坏巨花时迅速给与伤害，能大幅缩短破坏巨花所需的时间，通常破坏巨花需要使用2～3次升到满级的榴弹炮台。

当自己负责提供的装备升级满后，开始升级自身的职业技能，接着开始升级定点机枪或无人机。一般有两人携带定点机枪两人携带无人机为佳，第三个区域中有了定点机枪的帮助，战斗难度将大幅度降低。



通关流程攻略

由于本模式中很多装备都需要等级才能解锁，而许多装备都是过关的关键，所以队伍中至少要有一名28级以上的玩家，其他玩家的等级也要至少达到8级以上才能形成良好配合。如果等级不够，则不要定过高的目标，先以升级为主，随着队伍中玩家等级的提升，游戏难度会逐渐下降。

出生地的一个巢穴非常简单，挑战只会是“只用近战杀敌”和“无伤完成”的其中一种，无伤只要全员集合在远离挖掘机的一侧多加小心即可。按照分工升级好自己负责的装备继续前进。

第一个区域的战斗可以说毫无难度可言，采集顺序并无太大讲究，如果挑战并未抽中指定武器杀敌的话此区域完全无需买枪。由于异形数量和等级较低，分数比较吃紧，有能力的话尽量节省子弹，缓解提供弹药的玩家的经济压力。完成三处采集后来到尽头挡路的巨花处，如果挑战达成得较多的话此时负责升级榴弹炮台的玩家应该已经至少将榴弹炮台升至3级了，将榴弹炮台架设在正对巨花花芯的地方，等巨花的血槽出现立即开始轰炸，其他玩家尽力保护操作榴弹炮台的玩家，同时优先消灭会喷出酸液的蝎子异形。如果经济充裕，可以开启一旁的火陷阱，或者朝背后架设一台定点机枪。成功破坏巨花后能够取得3000元，注意玩家所能携带的金钱上限为6000元，如果此时钱多不妨先分发一下装备，或是购买一把防身武器再取钱。

第二个区域开始战斗难度将会加大，推荐至少两人购买此场景中马路左侧平台上的价值3000元的机枪，此武器足够使用到通关，其他玩家可以暂时不购买武器，以防止出现指定武器杀死异形的挑战。此区域推荐先去采集远处广场处的巢穴，再回到入口处的马路，最后采集左侧基地的巢穴。不论采集顺序如何，当采集第二个和第三个巢穴时都会有强力敌人出现，所以此时负责升级针管的玩家可以发挥作用了，尽量保持在战斗中不要停止针管的供应，一旦效果消失立即提供针管。完成三处巢穴的采集后来到广场前的巨花，像上一个区域一样架设榴弹炮台朝其猛轰。保险起见可以开启广场上的两处电

陷阱，或者架设一架定点机枪。破坏巨花后同样有 3000 元的补给，所以不要吝惜钱，尽量多使用装备过关并不算难。

破坏巨花后来到第三区域，向前走不远便会遇到本模式中的 BOSS：穿山甲异形，其特点是装甲厚、血量多，但如果玩家携带的特殊子弹为穿甲弹的话，只要全员集中火力，是可以在短时间内将其消灭的。此怪物后面还会遇到数只，要优先消灭。

第三区域的异形依然会随着采集而变强，所以推荐优先采集远处仓库二楼的巢穴，之后采集铁丝网另一侧的巢穴，路旁的两个由于地形较好防守则放到最后采集。此区域的战斗中，如果有负责提供针管的玩家存在的话一定要保持其效果不会掉，一般等效果还剩 5 秒左右时便要丢出下一个补给了。只要维持住快速换弹的效果，四处区域的战斗便简单不少。仓库二楼非常适合放置定点机枪，一个放在墙角即可。铁丝网另一侧的巢穴开始要充分利用定点机枪提供火力，使用无人机的玩家此时也可以将无人机叫出缓解战斗压力。从这里开始的怪物凶猛且价值很高，杀掉三四只就能赚 1000 分，玩家基本就不会再为金钱所困扰了，尽量保证团队的装备时刻处于最佳状态。最后两个巢穴同样利用定点机枪，两个定点机枪架好难度就基本如前一个区域一样了，如果有玩家已经将定点机枪升级到满级，四个定点机枪更是可以让玩家高枕无忧。

当完成第三区域的四处巢穴的采集后前往铁丝网另一侧的开阔地，这是最后一处需要采集的巢穴了，拿出最好的装备抵挡异形的攻击，此场战斗的持续时间相较前面的巢穴要长上许多，一波一波的异形蜂拥而至，战斗十分激烈。玩家只要保持冷静，注意维持队员的护甲与子弹状态，多利用无人机和定点机枪提供掩护，便能撑过这一关。最后一关的技能点数，推荐将手枪升到一级，这样手持手枪时奔跑速度变快，有利于后面步骤的进行。

完成全部巢穴的采集后，全体玩家补给好就可以集合启动核弹



了。启动后玩家有 4 分钟时间返回出生地的飞机撤离。听上去简单但实际上此步非常困难，由于敌人是无限出生的，又有数只穿山甲异形存在，所以此处无需恋战。倒计时开始后携带无人机的队友立刻叫出无人机保护，先跑向连接第二三区域的小巷，发现前面的路被挡住了，此时立即掉头，在宽阔的场景中兜圈，约 20 秒后路障消失，此时立刻通过。第一个区域的入口同样也被挡住，先要跑到入口处触发挡路，再在区域中绕大圈跑，两圈过后必定已经打开，迅速通过后接下来只要一路狂奔到直升机就可以了，先到的队员可以掏出定点机枪给予后面的队友掩护。一路上负责提供装甲的队友要不时将护甲丢在路上，供后面的玩家补给。其他玩家如果有携带护甲的话，此时也可以自行补给护甲，即使是没有升级过的护甲，关键时刻也可以起到救命的作用。如果有玩家倒在了路上而其他队员到达了直升机，直升机会直接开走，到达直升机的玩家就算通关。

灭绝模式相关成就 / 奖杯

Any Means necessary

取得条件：在一场游戏中使用电陷阱和火陷阱杀死50只异形

说明：可以在第一个区域的铁丝网处轻松获得。在完成第一区域中的一处采集后不要放下挖掘机，来到中间铁丝网围起的区域中等待异形出现，此时只要玩家不放下挖掘机完成收集，异形便会无限出生，反复开启两处电陷阱直至成就/奖杯解锁为止。通常需要开启电陷阱5～7次，玩家集中在铁丝网中的巢穴处，不要主动攻击铁丝网外侧的异形，只消灭进来的异形即可。

Trash Picker

取得条件：在一场游戏中搜索40个道具

说明：在场景中不难发现黑色的塑料袋和绿色的小箱子，靠近后会提示搜索，里面会随机出现枪械配件、弹药、手雷和特殊装备。玩家只需搜索40个道具即可，无需将搜索到的道具拾起。推荐玩家先不要刻意寻找，只收集遇到的即可，当到达第三区域后只要不放下挖掘机，异形便不会出现，此时便可返回之前的区域内安心寻找。由于收集的道具数量有限，所以一场游戏只能有一位玩家获得此成就/奖杯，并且想要获得足够的收集必须抵达第三区域。



City Dweller

取得条件：到达第二区域

Cabin Fever

取得条件：到达第三区域

Made it Out Alive

取得条件：第一次通关

No Man Left

取得条件：全部四位玩家登上直升机逃脱

说明：参考上面的攻略，合理分配装备与技能点，最重要的是最后逃脱部分不要丢下任何一个队友，保证每个人都活着抵达飞机。

Sprinter

取得条件：在剩余时间至少为1分30秒的情况下逃脱

说明：最后的逃脱阶段限时4分钟，所以此成就要求全体玩家于2分30秒内到达直升机。参考上文攻略中的逃跑方法，如果能够在3分钟时通过第三区域，在2分钟时通过第二区域，最后30秒跑上直升机是足够的。强烈建议每位玩家在最后逃跑前都将手枪升到一级，之后一路使用手枪，可以大幅度提高奔跑速度。

Completionist

取得条件：完成全部挑战并逃脱

说明：每次启动挖掘机后都会随机出现一个挑战，需要玩家完成全部16个挑战并最终逃脱。由于挑战是随机抽取的，所以有一定运气成分存在。如果四人游戏难以达成的话，不妨尝试双人或单人进行游戏，挑战条件会降低许多，游戏难度也会随之降低。

Throttled Escape

取得条件：在开启一个圣器的情况下通关

说明：首先玩家需要到达30级自动转生后才能开启圣器，圣器共有五种，分别为受到的伤害增加、不能够购买武器、获得的金钱减少且金钱上限减少、不能选择职业、对异形造成的伤害减小。开启圣器无疑会增加游戏难度，且只有开启圣器的玩家通关后才能获得此成就/奖杯，但如果能合作进行，在只有一位玩家开启圣器的情况下则影响并不会太大。如果多人合作的话推荐选择“不能选择职业”，取代原本工程师的位置。如果是单人游戏，则推荐选择“无法购买武器”，通过携带定点机枪和升级手枪等级来提高作战能力。



成就/奖杯

因为在前面的攻略中已经把成就 / 奖杯介绍得差不多了，这个部分就仅以表格的形式来说明。本作全成就 / 白金时间不太好说，主要是灭绝模式不太好统计。不过由于要求转生，相信所需时间不低于 10 小时，这样再算上战役，总耗时在 20 小时以内。当然灭绝模式还是需要较高技巧的。

成就/奖杯名	取得方法	杯种	点数
Federated	获得其他全部奖杯（PS3版独有）	白金	–
Ghost Stories	在任意难度下打过Ghost Stories关卡	铜杯	5点
Spatial Awareness	在战役模式中干掉1个敌人	铜杯	10点
Brave New World	在任意难度下打过Brave New World关卡	铜杯	10点
Liberty Wall	在Brave New World关卡中打下两架武装直升机	铜杯	10点
No Man's Land	在任意难度下打过No Man's Land关卡	铜杯	10点
Blimey O'Riley	控制狗狗干掉10个敌人	铜杯	10点
Struck Down	在任意难度下打过Struck Down关卡	铜杯	10点
Waste not	在遥控狙击环节中做到百发百中	铜杯	10点
Homecoming	在任意难度下打过Homecoming关卡	铜杯	10点
Go Ugly Early	用无人机干掉50个敌人	铜杯	10点
Legends Never Die	在任意难度下打过Legends Never Die关卡	铜杯	10点
It Came from Below!	在Legends Never Die关卡中用水下近战攻击干掉6个敌人	铜杯	10点
Federation Day	在任意难度下打过Federation Day关卡	铜杯	10点
Sleeping Beauty	干掉正在睡觉的敌人	铜杯	10点
Carbon Faceprint	让复印机砸中你的脸	铜杯	10点
Birds of Prey	在任意难度下打过Birds of Prey关卡	铜杯	10点
Burn Baby Burn	摧毁80个油罐	铜杯	25点
The Hunted	在任意难度下打过The Hunted关卡	铜杯	25点
Jungle Ghosts	在不被发现的情况下完成The Hunted关卡	铜杯	25点
Clockwork	在任意难度下打过Clockwork关卡	铜杯	25点
Deep Freeze	用冰洞将8辆载具坑下水	铜杯	25点
Atlas Falls	在任意难度下打过Atlas Falls关卡	铜杯	25点
Grindin'	一次性完成控制室环节	铜杯	40点
Piece of cake	在老兵难度下不受伤完成突袭环节	金杯	100点
Into The Deep	在任意难度下打过Into The Deep关卡	铜杯	20点
David & Goliath	一次性用导弹炸毁敌人的潜艇	铜杯	20点
End of the Line	在任意难度下打过End of the Line关卡	铜杯	20点
Cog in the machine	在潜入导弹基地之前干掉5个敌人且不被发现	铜杯	35点
Sin City	在任意难度下打过Sin City关卡	铜杯	20点
Jack–pot	摧毁21台老虎机	铜杯	20点
All or Nothing	在任意难度下打过All or Nothing关卡	铜杯	20点
End of your rope	割断绳索，让在上面的敌兵掉落海中	铜杯	20点
Severed Ties	在任意难度下打过Severed Ties关卡	铜杯	20点
Fly–by–wire	用3发导弹干掉3台武装直升机	铜杯	20点
LOKI	在任意难度下打过Loki关卡	铜杯	20点
They look like ants	用卫星炮干掉全部敌地面单位，且没有攻击到我方	铜杯	20点
The Ghost Killer	在任意难度下打过The Ghost Killer关卡	金杯	20点
Tickets please	射中一个正在绳子上攀爬的敌人	铜杯	20点
Audiophile	收集全部18台笔记本电脑	铜杯	15点
Safeguard	[SAFEGUARD模式]打过20波	铜杯	20点
You've earned it	在老兵难度下完成战役	金杯	40点
No Man Left	[灭绝模式]全部四位玩家登上直升机逃脱	铜杯	20点
Sprinter	[灭绝模式]在剩余时间至少为1分30秒的情况下逃脱	铜杯	20点
Made it Out Alive	[灭绝模式]第一次通关	铜杯	20点
Completionist	[灭绝模式]完成全部挑战并逃脱	铜杯	25点
Cabin Fever	[灭绝模式]到达第三区域	铜杯	10点
City Dweller	[灭绝模式]到达第二区域	铜杯	20点
Any Means necessary	[灭绝模式]在一场游戏中使用电陷阱和火陷阱杀死50只异形	铜杯	40点
Trash Picker	[灭绝模式]在一场游戏中搜索40个道具	铜杯	20点
Throttled Escape	[灭绝模式]在开启一个圣器的情况下通关	铜杯	10点



攻略透解 GUIDE THROUGH

在乐高的世界中，有一位邪恶的毁灭博士，他发现了这个世界的本源乃是宇宙砖块——乐高积木！有了这些宇宙砖块，他便能统治整个世界。为此，为了掠夺更多的乐高积木，末日博士召集了众多的恶徒以达成邪恶计划，为了保护世界，数百位超级英雄将挺身而出！乐高系列游戏的最新作《乐高漫威英雄》赶在年底大作井喷前上市，拥有众多粉丝的“《乐高》系列”游戏加上近年正火的漫威公司强强联手便成就了本作，快选上喜爱的超级英雄，一起守护乐高积木的世界吧！

文 Burt 编 伽蓝 美编 小瑟

乐高 漫威英雄		WB Games	动作
多机种	LEGO Marvel Super Heroes		美版
	2013年10月22日	本地1~2人	49.99美元
	对应机种为PS3、X360、PSV、3DS、PS4、XOne、Wii U	对应玩家年龄：10岁以上	

系统介绍

按键操作

X360版操作	PS3版操作	作用
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	移动视角
A键	×键	跳跃/双击为飞行、二段跳或翻滚
B键	○键	操作开关/特殊能力或武器
X键	□键	攻击或射击/按住瞄准
Y键	△键	换人/自由模式中按住选择任意角色
RB/LB键	R2/L2键	自由模式中换人/纽约市中视角归位
START键	START键	菜单
BACK键	SELECT键	地图

注：下文的操作和流程以X360版本为准

游戏关卡

本作的主线关卡会有蓝色的路径点指引玩家，只需跟随提示便能到达主线任务所在的地点，主线任务总数为 11 个。在神盾局空天飞机上，玩家可以乘坐电梯来到指挥室，这里可以选择任务重玩，选择自由模式的话就可以使用任意英雄重玩关卡，是获得全部收集要素的必经之路。支线任务则像沙箱游戏一样需要在纽约市中自己领取，总计 11 个。

漫游模式

在关卡外，玩家可以自由的探索纽约市的曼哈顿区，在地图上有收集要素、可使用的英雄角色、主线和支线任务等许多要素，其中比较重要的是传送点，在这里玩家可以传送回神盾局的空天飞机，还可以选择使用的英雄和召唤载具。这些传送点可以在地图上直接选择后立刻抵达，省去了跑路的麻烦。漫游模式下玩家还可以抢劫路上的汽车作为代步工具，以节省赶路的时间。玩家可以打开地图自订目标地点来启动导航，非常人性化。

合作模式

如系列以往的作品一样，本作无论主线或支线，全部的任务都可以本地双人分屏合作，并且 2P 玩家可以随时加入随时退出，十分贴心。双人游戏不但能够提高游戏乐趣，而且难度大减，许多需要反复切换角色的场景都可以迅速通过，如果身边有好友的话，不妨拉他入伙，有谁能拒绝如此众多的漫画英雄同时登场的游戏呢？



作弊代码

本作使用作弊码并不会导致无法获得成就/奖杯,所以玩家可以放心使用。使用作弊代码会降低许多成就/奖杯获得的难度,完全没有副作用。在游戏的暂停选单中选择 Extras,之后选择第一项 Enter Code 输入作弊码,输入后立刻生效,效果型作弊码需要在 Extras 下选择开启才会生效。

效果型

双倍砖块:UZFBG4

载具

复仇者机车:5T3CQU

南瓜直升机:35E41W

神盾局公务车:D5B7O3

蜘蛛机车:SH9MZQ

可使用角色

甲虫:KXFQ87

黑猫:P9OWL0

美国队长(经典):7HWU4L

杀戮:AA0Z50

星际鸦人:J58RSS

九头蛇特工:B7AA3K

钢铁侠(Mark 17):2NGSRZ

钢铁侠(Mark 38):CK7SDS

钢铁爱国者:Q5X1J5

默多克:SZ8Q06

蜘蛛侠(未来基础):WFOZXQ

托尔(经典):H8CSE6

战争机器:TQ4C57

金刚狼(考尔):OAW2LB

100%完成度与收集

本作的收集要素十分丰富,想要达成 100% 完成度并不是一件简单的事情。100% 完成度要求如下:

完成全部的主线任务和支线任务

在全部关卡中收集足够的乐高积木达成"真正的信徒"评价

收集全部 150 个迷你背包

收集全部 250 个黄金积木

拯救全部 50 次斯坦李

收集全部 153 位超级英雄

购买全部 40 种载具

其中黄金积木有 133 块散落在漫游模式中,其余部分则在获得其他 100% 要素的同时获得。

收集要素中的红积木可以开启特殊效果,虽然它们并不算入 100% 完成度当中,但是它们对获得成就/奖杯和完成其他收集有很大帮助,所以强烈建议优先收集。



■开放世界金积木图位置



■支线和竞速金积木位置

全收集攻略

本作的主线关卡会有蓝色的路径点指引玩家，只需跟随提示便能到达主线任务所在的地点，主线任务总数为 11 个。在神盾局空天飞机上，玩家可以乘坐电梯来到指挥室，这里可以选择任务重玩，选择自由模式的话就可以使用任意英雄重玩关卡，是获得全部收集要素的必经之路。支线任务则像沙箱游戏一样需要在纽约市中自己领取，总计 11 个。

Sand Central Station

一周目可使用角色：	绿巨人、钢铁侠、蜘蛛侠
全收集所需角色：	绿巨人（Hulk）、蜘蛛侠（Spider–man）、雷神托尔（Thor）、金刚狼（Wolverine）、钢铁侠（Iron Man）、沙人（Sandman）、操控大师（Mastermind）、行星吞噬者（Galactus）、霹雳火（Human Torch）、冰人（Iceman）
"真正的信徒"所需砖块数：	70000



游戏开场的大桥上注意观察左侧的大楼，会发现一个广告牌，使用绿巨人将马路上的汽车砸向广告牌将其破坏，再使用飞行角色如钢铁侠过去取得**第 1 个迷你背包**。使用钢铁侠飞起来向左跳到桥下，会发现蓝色的邮箱，破坏掉后向回走会发现第二个，飞过桥来到右侧，在前方还有第三个邮箱，全部破坏后取得**第 2 个迷你背包**。取得上一个收集后往回走，在开关处使用雷神托尔或暴风女启动电力，再换成蜘蛛侠使用感知能力，用蜘蛛丝拉开大门，进入商店取得**第 3 个迷你背包**。继续向回走，来到接近尽头处换成金刚狼，在爪子图案处挖掘出一辆比萨车，将车开到前方比萨店**第 4 个迷你背包**便会出现。进入车站大厅后立刻切换成钢铁侠飞到左侧的走廊上，破坏掉墙边的两个自动售货机**救出斯坦李**。接着切换人物为霹雳火，按住 B 键朝一旁的黄金发射火焰将其融化，**第 5 个迷你背包**会随着屋顶的大灯掉落到地面上。挡路的巨手需要用绿巨人朝其投掷巨石，左侧的巨石可以直接举起，右侧则需先破坏掉电话亭才会出现绿色的把手。当被巨大的墙壁挡住去路时向右走，使用钢铁侠烧掉墙壁上的黄金，接着切换成沙人进入平台，动画过后便会出现**第 6 个迷你背包**。继续向前会遭到炮台的攻击，此时先向左会发现黄金墙，用钢铁侠切开墙壁后换成金刚狼，操作开关升起墙壁，使用操控大师对橱窗按住 B 键即可收集**第 7 个迷你背包**。剧情动画过后先不要着急走，跳到身后的雕像旁切换成行星吞噬者对其发动技能，**第 8 个迷你背包**便会出现。正面面对沙人时换成霹雳火，向左飞到远处，发射火焰融化掉黄金，此后绕地图边缘向后走，绕场一周便能发现其他 4 处黄金，全部烧化后取得**第 9 个迷你背包**。破坏掉右侧高台上的水塔后切换成冰人，按住 X 键对准高台上的积水做成滑梯，滑下后取得本关**第 10 个迷你背包**。

BOSS战要点提示

对沙人的 BOSS 战先要用蜘蛛侠发射蛛丝做成绳索让绿巨人按住 Y 键变成普通人后爬上，之后要破坏左侧的平台，最后左侧的开关用蜘蛛侠拉开，右侧的开关用钢铁侠炸开，再用蜘蛛侠拉倒水塔。

Times Square Off

一周目可使用角色：	美国队长、神奇先生、蜘蛛侠
全收集所需角色：	万磁王（Magneto）、钢铁侠（Iron Man Mark 42）、雷神托尔（Thor）、金刚狼（Wolverine）、毒液（Venom）、琴·葛蕾（Jean Grey）、神奇先生（Mister Fantastic）、美国队长（Captain America）、绿巨人（Hulk）、巨型毒液（Custom V）
"真正的信徒"所需砖块数：	70000

关卡开始的区域在章鱼博士所在平台的正下方，切换成万磁王吸开铁块打开壁橱取得**第 1 个迷你背包**。向右走上楼梯来到尽头，使用钢铁侠炸开白色的面板，换成雷神托尔给其供电打开后面的暗门取得**第 2 个迷你背包**。来到屋顶后需要开始留意敞开窗户的温室，靠近后攻击会将窗户关闭，温室中的植物会冒出来，关闭全部五个温室能取得一个迷你背包，这些温室分布在各个屋顶上，稍加留意不难发现。上到屋顶从电梯下来立刻下跳到最下层，破坏掉一旁的杂物后使用金刚狼挖掘取得零件，拼好后**第 3 个迷你背包**出现，使用飞行角色过去取得。拼好绳索追上章鱼博士后，使用钢铁侠炸开绿色灯泡下银色的通风口，切换成毒液钻入通风口来到上层的大温室里取得**第 4 个迷你背包**。如果前面有留心温室的话，来到需要启动电梯的屋顶后便能在这个屋顶的左右两边各找到一个温室，全部关闭后取得**第 5 个迷你背包**。剧情动画过后是用钢铁侠飞到最上边，炸毁全部银色的通风口后换成琴·葛蕾组装好零件，在发动技能将水塔弄破**救出斯坦李**。来到一个有草坪的屋顶后破坏草坪上白色的桌椅，零件拼好是一个打气筒，在打气筒上跳起三次给一旁的气垫充气，换成神奇先生在神奇模组上变身割草机后**第 6 个迷你背包**出现。取得上一个迷你背包后使用钢铁侠破坏右上角的黄金煤气罐，再换成美国队长举起盾牌进入火焰当中取得**第 7 个迷你背包**。来到时代广场开始对章鱼博士的 BOSS 战后，先向左走，可以在左下方发现一辆带有绿色把手的救护车，换成绿巨人将其破坏取得**第 8 个迷你背包**。来到时代广场右上角，用钢铁侠破坏银色轿车，切换成巨型毒液杂碎地面，取得**第 9 个迷你背包**。在时代广场上共有五个金色的消防栓，其中地图的四个角落各有一个，还有一个在地图中间偏右的红色油罐车车头的右侧，全部破坏后第 **10 个迷你背包**出现。

BOSS战要点提示

对章鱼博士的 BOSS 战十分简单，通常情况下玩家是无法攻击到章鱼博士的，只需注意躲避并攻击章鱼机器人即可，不久章鱼博士的触手便会被卡住，此时走进绿色的圆圈中攻击即可废掉他的这条触手。如此循环直至破坏掉他的三条触手，此时他便再无还手之力了，过去几下攻击结束战斗。

Exploratory Laboratory

一周目可使用角色：	鹰眼、黑寡妇、蜘蛛侠
全收集所需角色：	钢铁侠（Iron Man Mark 42）、万磁王（Magneto）、黑寡妇（Black Widow）、绿巨人（Hulk）、美国队长（Captain America）、42）、琴·葛蕾（Jean Grey）、神奇先生（Mister Fantastic）、雷神托尔（Thor）、野兽（Beast）、毒液（Venom）、行星吞噬者（Galactus）、冰人（Iceman）
"真正的信徒"所需砖块数：	100000

本关一开始便要留意金色相框的相片，第一幅就在一开始的房间的左下角。一路前进注意墙壁上，总共四幅，第二幅在收集过第 1 个迷你背包后的走廊，第三幅在收集第 2 个迷你背包的房间的右侧，第四幅则在第 3 个迷你背包所在的房间内，需要使用钢铁侠发射激光将其破坏。

开启第一道安全门后进入大厅，向上走进入一个小房间，切换成万磁王将地上的两个两块电池移到墙上，此时左侧的房间的门开启，进入后使用黑寡妇操作开关，按照右侧的显示器上的提示旋转 DNA 打开左侧的保险柜，取得**第 1 个迷你背包**。来到被绿魔破坏电梯井的房间后，会发现左侧有一个绿色的把手，换成绿巨人将其拉开，再用美国队长朝露出的机关发射盾牌，**第 2 个迷你背包**出现在一旁巨大人偶的旁边。爬上电梯井后先不要用蜘蛛侠拉开墙壁，使用琴·葛蕾控制右侧房间内的科学家打开开关，再用神奇先生钻进打开的通风口进入左侧的实验室，换成雷神托尔给左右两个电闸充电后**第 3 个迷你背包**出现。如果一路上有留意破坏四副黄金相框的话，在上一个迷你背包所在的房间里便可以取得**第 4 个迷你背包**了。继续前进来到毒液出现的场景后向左走到尽头，跳到下面的平台上，换成野兽挖掘地上土堆，找到**第 5 个迷你背包**。

从上一个迷你背包稍向前走是一座三层平台，来到第二层后向左走，破坏掉左

侧尽头的箱子，换成毒液进入下层隐藏房间，破坏掉房间内的两个箱子后利用零件拼成一只蜘蛛。继续前进来到平台第三层，在平台的右侧不难发现闪着绿光的墙壁，使用绿巨人将其破坏，利用里面的零件拼成第二只蜘蛛。继续向右到尽头，使用行星吞噬者打开紫色阀门，跳到楼下利用零件拼成第三只蜘蛛，**第 6 个迷你背包**出现。

当打开充满冷气的实验室的门后，返回的路上五个小隔间中的敌人会陆续跑出，切换成冰人对左数第三个房间发射冰冻，等出现冰雕后再换成钢铁侠对其发射激光使其融化，取得**第 7 个迷你背包**。

两个之前充满冷气的房间中的左边的一个里有一块黄金的面板，是用钢铁侠对其发射激光取得**第 8 个迷你背包**。

使用音响突破破坏挡路的黑色毒液后，使用万磁王打开路左侧的蓝色箱子，再用野兽操作开关，打开容器**救出斯坦李**。

救出斯坦李后，右侧最前面的容器中还藏着本关的**第 9 个迷你背包**。

BOSS 战开始后使用钢铁侠飞到正上方的平台上，破坏箱子后用行星吞噬者组装起零件，打开集装箱取得**第 10 个迷你背包**。



门里跑出来，进入屋内拉动开关放出另一架小飞机。执行完以上三个动作后本关**第 9 个迷你背包**出现。在 BOSS 战中使用过两次探照灯后左侧的电梯间便会打开，进入后使用钢铁侠飞到电梯井的顶部，取得**第 10 个迷你背包**。



BOSS战要点提示

对毒液的 BOSS 战先要消灭一定数量的小兵，然后会有零件散落下来，拼成音响后毒汁落到地面上，上前攻击。之后继续消灭小兵，闭一会一个小隔间的门便会打开，进入其中操作开关升起火焰喷射器，朝毒液喷射火焰给与重创。最后要用蜘蛛侠使用感知能力，将毒液所在平台上的零件拉下，拼成大钟后射击钟下的靶子，上前给与毒液致命一击。

Rock up at the Lock up

一周目可使用角色：	钢铁侠、绿巨人、金刚狼
全收集所需角色：	万磁王（Magneto）、钢铁侠（Iron Man Mark 42）、蜘蛛侠（Spider-man）、冰人（Iceman）、神奇先生（Mister Fantastic）、雷神托尔（Thor）、沙人（Sandman）、金刚狼（Wolverine）
“真正的信徒”所需砖块数：	150000

本关的第一个累积性迷你背包为破坏五个救生圈，第一个就在刚开始的地方的右下角。第二个不要飞过吊桥，在吊桥旁。第三个取得第 4 个迷你背包后的楼上，使用感知能力发现的可以攀爬的墙壁的右侧。爬上墙壁后立刻向左，可以发现第四个救生圈。最后一个救生圈在破坏炮台，用绿巨人拉开大门之后的区域，在蓝色的通风口的右侧。

本关刚开始的区域稍向前走，左侧有一个发出蓝色光芒的下水道口，使用万磁王将其打开，再用任意可飞行的角色过去取得本关**第 1 个迷你背包**。飞过吊桥后立刻向右飞，在最右侧的水面上漂浮着一个银色的集装箱，用钢铁侠发射飞弹将其破坏取得**第 2 个迷你背包**。从上一个迷你背包向左前方飞行，会发现岸上有一个红蓝相见的水管，落下后换成蜘蛛侠将其拉开，再用冰人冰冻流出的水，取得**第 3 个迷你背包**。如果一路有留意破坏救生圈的话，在到达破坏炮台拉开大门的区域后将获得**第 4 个迷你背包**。破坏第五个救生圈的地方左边有一个蓝色的通风口，使用神奇先生进入，再用蜘蛛侠拉开箱子，**救出斯坦李**。憎恨被关押的区域内，一进大门便会经过两个隔间，用万磁王打开右侧隔间的铁门，拼好零件后用神奇先生进入通风口，取得**第 5 个迷你背包**。在关押憎恨的隔间的右侧有一个蓝色的铁箱，使用万磁王调查它，它会像俄罗斯套娃一样逐个打开，最后出现**第 6 个迷你背包**。关押憎恨的隔间的上方有可以用蜘蛛侠拉下的面板，之后再用钢铁侠朝里面的黄金门发射激光，将落下的零件拼好取得**第 7 个迷你背包**。通过摄像头发现剑齿虎后，在开关处使用金刚狼的感知能力发现上方的电源，换成雷神托尔为其充电，再次操作开关会出现一个新的地点可以点选，这便是**第 8 个迷你背包**。在对憎恨的 BOSS 战中，先用钢铁侠破坏场景右侧的黄金箱子，再换成沙人进入沙中，执行第一个特殊动作。场景左侧的大门处，用钢铁侠炸碎门口的银色箱子，会出现挖掘点，用金刚狼挖掘后将零件拼好后拉下一旁的开关放出一家小飞机。用钢铁侠飞到场景左侧的最高处，会有一个小兵从

BOSS战要点提示

面对金刚狼的老冤家万磁王时，上升的平台上先消灭掉全部小兵，平台便会停下，此时去右侧将零件拼装起来，再用绿巨人举起，等剑齿虎下方出现 X 键提示时投掷。反复三次后结束战斗。

第二场对憎恨的 BOSS 战，此战无需恋战，先用金刚狼来到右侧使用感知能力，再换成绿巨人破坏到集装箱，拼好零件组成跳板让金刚狼跳上去，向上攀爬到顶后操纵探照灯照射憎恨，等进度条蓄满后便可用绿巨人对其实施攻击。接着再破坏左侧的箱子，拼成梯子后便能爬上，左侧共有两处探照灯可以利用，使用感知能力不难发现上去的道路。成功消灭憎恨后本关结束。

Rebooted, Resulted

一周目可使用角色：	美国队长、钢铁侠
全收集所需角色：	洛基（Loki）、万磁王（Magneto）、蜘蛛侠（Spider-man）、雷神托尔（Thor）、沙人（Sandman）、绿巨人（Hulk）、钢铁侠（Iron Man Mark 42）、冰人（Iceman）
“真正的信徒”所需砖块数：	145000

关卡开始用美国队长破坏激光塔后，在激光塔背后用洛基调查，在来到左侧的车库内拼好零件，需要用到万磁王完成最后的组装，之后跳上老爷车取得**第 1 个迷你背包**。在激光塔的右侧，先用蜘蛛侠破坏右侧的箱子，再用洛基破坏一旁的箱子，换成雷神托尔对出现的电源充电，**第 2 个迷你背包**出现。乘坐电梯来到楼上后，立刻向下走，会发现被困在左边墙壁上的斯坦李，在下方的沙土处使用沙人做成垫子让他跳下，**救出斯坦李**。在需要跳起拉下横杆的地方，他的右侧有一个红色的人头，**第 3 个迷你背包**就隐藏在红色人头处，在门的里面，用钢铁侠飞起来就能取得。

从这里开始要留意破坏场景中的黄金宝箱了，总共五个。第一个在取得上一个迷你背包的下层。第二个在取得第 5 个迷你背包的房间中。从美国队长反射激光的平台处向前走上楼梯，右侧的房间中有第 3 个宝箱。第四个在再一次使用美国队长反射激光破坏激光塔的通道的右侧。第五个在中央有一个巨大的红色人头的房间右侧。

敌人旋转转盘后逃走的地方，在右侧的二楼，使用绿巨人拉开大门后取得**第 4 个迷你背包**。从通风井向上飞来到右侧的房间中，用蜘蛛侠拉开中间的箱子，再用洛基破坏两侧紫色标记的箱子，全部破坏后拼好零件，**第 5 个迷你背包**出现。如果一路上有留意破坏黄金宝箱的话，在到达房间中央有一个巨大红色人头的房间后便会取得**第 6 个迷你背包**。在屋顶平台的 BOSS 战的场景中，向右前方走会发现门前有一摊积水，使用冰人将其冷冻，取得**第 7 个迷你背包**。在 BOSS 战区域的右前方，和上一个迷你背包相对称的位置，使用洛基发动技能打开大门取得**第 8 个迷你背包**。从上一个处左走，在最左侧的边缘处藏着本关**第 9 个迷你背包**，小心不要掉下去。在屋顶的上层可以很明显的发现三处探照灯，用万磁王将其全部破坏后取得**第 10 个迷你背包**。

BOSS战要点提示

本关的 BOSS 战以战斗为主，每清光一波小兵后 BOSS 都会进场，此时攻击他即可。之后曼达林依然不死心的奋起抵抗，这时操控钢铁侠，飞到空中后对其不停发射追踪飞弹，不久无数的钢铁侠便会赶来增援，连好基友战争机器都来了。等曼达林的血量所剩无几时落回地面，将零件拼装好后让美国队长朝其发射盾牌，再用钢铁侠按住 B 键朝他的后背发射激光给与其致命一击。

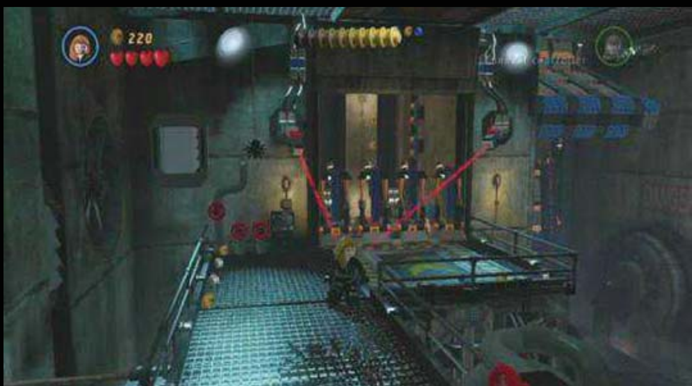
Red Head Detention

一周目可使用角色：	黑寡妇、鹰眼、霹雳火、美国队长
全收集所需角色：	行星吞噬者（Galactus）、万磁王（Magneto）、冰人（Iceman）、雷神托尔（Thor）、蜘蛛侠（Spider–man）、金刚狼（Wolverine）、神奇先生（Mister Fantastic）
“真正的信徒”所需砖块数：	95000

关卡开始留心杀死三只黑色蜘蛛，第一只在关卡开始两个摄像头封锁的地方，就在左侧摄像头左边。第二个在乘坐电梯来到楼上后的左侧，第三个在破坏旋转的齿轮后圆形大门的右侧，全部破坏后能取得第 1 个迷你背包。推荐使用行星吞噬者消灭蜘蛛。在破坏发电机停止摄像头工作的地方，用万磁王破坏上方蓝色的通风口，取得第 2 个迷你背包。在杀死第三只蜘蛛取得第一个迷你背包的地方，左侧有一个漏水的水管，对此处使用冰人的技能，再用行星吞噬者破坏冰雕，取得第 3 个迷你背包。霹雳火加入的剧情动画过后，向左前方飞过去，用行星吞噬者破坏掉平台上的两个蓝色齿轮，救出斯坦李。救出斯坦李的场景中还有无座黄金雕像，同样可以使用行星吞噬者破坏，分别位于左侧高出的平台上、斯坦李所在地点的正下方、场景的右后角、场景的右前角、向右飞过巨大齿轮后向前的高台上。全部破坏后取得第 4 个迷你背包。救出斯坦李的场景中，右侧巨大齿轮旁使用雷神托尔给电源充电，齿轮开始旋转，第 5 个迷你背包会随着旋转的齿轮出现。在故事模式中需要让鹰眼挂在齿轮上，由黑寡妇操作开关转动齿轮将他送过去的地方，正下方会发现一团火焰，飞过去用冰人灭火后取得第 6 个迷你背包。继续前进的路上会注意到右侧有一个可以使用蜘蛛侠拉开的墙壁，里面有本关第 7 个迷你背包。在上一个迷你背包稍向前走，正前方的楼上用金刚狼开启开关，取得第 8 个迷你背包。BOSS 战的场景中，二楼的四个角落各有一个蓝色的显示器，全部破坏后取得第 9 个迷你背包。同样在 BOSS 战的场景中，二楼右侧有一个可以供神奇先生进入的通风口，通过通风口取得第 10 个迷你背包。

BOSS战要点提示

第一阶段只需消灭小兵，然后用美国队长举起盾牌靠近 BOSS 即可给与其伤害。第二阶段一开始先去场景右下角启动开关，用霹雳火将黄金大门破坏，再破坏露出的核心，右侧的炮台则需要先将零件拼成机关，再用美国队长朝其发射盾牌，才能破坏炮台下的黄金墙壁。第三阶段与第二阶段完全相同，BOSS 回到地面用美国队长举起盾牌靠近给与其伤害。



Bifrosty Reception

一周目可使用角色：	美国队长、金刚狼、霹雳火、雷神托尔
全收集所需角色：	霹雳火（Human Torch）、蜘蛛侠（Spider–man）、钢铁侠（Iron Man Mark 42）、万磁王（Magneto）、金刚狼（Wolverine）、雷神托尔（Thor）、琴·葛蕾（Jean Grey）、绿巨人（Hulk）
“真正的信徒”所需砖块数：	95000

关卡开始的传送通道中，在接近结尾的地方，紧靠左侧飞行，即可取得本关第 1 个迷你背包。用霹雳火融化冰块后，在高台上金色雕像的后面，被雕像挡住，走过去便能获得第 2 个迷你背包。同样在刚开始的区域，右后方有一个可以用蜘蛛侠拉开的金色箱子，拉开后出现一个巨眼，用霹雳火将其完



全融化即可获得第 3 个迷你背包。钢铁侠破坏场景左前方的银色杂物，可以救出斯坦李。到达桥上攻击洛基后，用钢铁侠攻击左侧银色的雕像，再用蜘蛛侠将雕像拉倒，获得第 4 个迷你背包。在取得上一个迷你背包的位置，桥的右侧，使用万磁王将蓝色雕像破坏，取得第 5 个迷你背包。第二次赶走洛基后注意融化场景中的冰堆，共有三处需要融化，融化后会有东西从里面跑出来。三处冰堆分别在攻击洛基的区域和稍向前走的下一个区域的左右两侧。全部溶化后取得第 6 个迷你背包。在取得上一个迷你背包的区域，破坏场景右侧巨大的紫色花束，再换成金刚狼挖掘，将挖出的零件拼好就是第 7 个迷你背包。第二次赶走洛基的区域，飞到左侧的平台上用钢铁侠破坏银色的面板，用雷神托尔给发电机充电，来到下层用琴·葛蕾将蓝色物品取出，最后用钢铁侠发射激光将冰融化，取得第 8 个迷你背包。依然在此场景中，从被冰堵住的小桥向后飞，来到尽头处破坏左右两处的箱子，分别将零件组装好后转动把手，再次拼起零件用绿巨人拉开大门，门内的零件拼起后是一个巨手，用琴·葛蕾对巨手释放技能取得第 9 个迷你背包。在 BOSS 战中，不难发现场景中有 3 座黄金雕像，全部破坏后取得第 10 个迷你背包。

BOSS战要点提示

BOSS 战开始后先躲在场景最后方，消灭小兵的同时注意破坏场景左右两侧的冰雕，全部破坏后拼起零件做成美国队长的平台，站上去将激光反射到译机身上，然后靠巨人攻击巨人。反复三次后洛基开始使用分身，靠近分身使用金刚狼的感知能力便能发现他的真身，攻击他的真身后将其击败。

注：从本关开始，玩家应该有足够的能力迷你背包探测器红积木了，有了它收集将变得异常轻松，所以此后的关卡将只介绍所需英雄和如何救出斯坦李。

Juggernauts and Crosses

一周目可使用角色：	镭射眼、琴·葛蕾、暴风女、冰人、野兽
全收集所需角色：	钢铁侠（Iron Man Mark 42）、万磁王（Magneto）、蜘蛛侠（Spider–man）、琴·葛蕾（Jean Grey）、冰人（Iceman）、绿巨人（Hulk）、野兽（Beast）、沙人（Sandman）、神奇先生（Mister Fantastic）
“真正的信徒”所需砖块数：	110000

火人出现的场景中，需要破坏 5 座雕像，全部破坏后能够获得一个迷你背包。其中一座雕像在场景左侧的屋顶上。同样在这个区域，还有待玩家拯救的斯坦李，就在两个巨人战斗的房间的左边。先用冰人灭掉下面的火焰，将零件拼好后用绿巨人拉开，用万磁王拼好跳床，救出斯坦李。BOSS 战的场景中，需要使用琴·葛蕾破坏全部四座电脑，可以取得本关最后一个迷你背包。

BOSS战要点提示

先专心消灭小兵并注意躲避 BOSS 攻击，当 BOSS 跳上平台举起箱子准备攻击玩家时，使用琴·葛蕾阻止箱子扔出，对 BOSS 造成伤害。接着用冰人灭掉场景左上角的火焰，拼好零件后打开大门，破坏出现的箱子后将零件再次组合，使用琴·葛蕾对新拼好的物品使用技能，BOSS 便会冲过来卡在里面，此时使用冰人将 BOSS 冰冻，再次使用琴·葛蕾将被冻住的 BOSS 丢出。重复一次刚才的步骤后 BOSS 来到中间平台，使用队伍中的巨型角色拉动他下方的把手，用冰人将流出的水做成冰块，最后用琴·葛蕾将冰块砸向 BOSS 结束战斗。

Doctor in the House

一周目可使用角色：	神奇先生、隐形女、石头人、霹雳火、尼克·法瑞
全收集所需角色：	钢铁侠（Iron Man Mark 42）、北极星（Polaris）、蜘蛛侠（Spider–Man）、恶魔多玛姆（Dormammu）、雷神托尔（Thor）
“真正的信徒”所需砖块数：	100000

本关的第1个迷你背包在关卡开始处的空降阶段，在快到结尾处的中间偏右，而本关的积累性收集是破坏五座黄金雕像，其分布较为分散，但不难发现。当爬上一处楼梯后便会出现斯坦李的呼救，此时向右走到尽头，使用蜘蛛侠的感知能力发现被困在大炮里的斯坦李，用可以发射火焰的角色点燃大炮，将他发射出去就算是救出了。在城堡上方行进时，还要注意去融化场景中的冰块，并将下面的零件拼好，总共五处。另一处积累性收集是破坏三处银色物品，第一处在通过区域发现霹雳火的地方的左侧高处，后两处在一起，在使用蜘蛛侠拉开大门进入的房间的外侧，需要使用钢铁侠飞过去破坏。

BOSS战要点提示

依然还是先消灭小兵，绿魔飞一会便会因为飞行器故障而停下来，此时组装好地上的零件用石头人将箱子砸向绿魔，迫使其回到地面。在地面期间可以对绿魔造成3次有效伤害。重复刚才的步骤，当绿魔只剩一点生命值时他会再次飞走，等他撞破前面的窗户，将零件拼成神奇模组，用神奇先生站到上面发动技能，绿魔再次被击落，上去给他致命一击。

That Sinking Feeling

一周目可使用角色：	钢铁侠、蜘蛛侠、雷神托尔
全收集所需角色：	钢铁侠（Iron Man Mark 42）、野兽（Beast）、北极星（Polaris）
“真正的信徒”所需砖块数：	90000

本关的第一个收集较为隐蔽，需要操作开关两次，第一次操作需要解谜，第二次操作则会送来迷你背包。要救出本关的斯坦李需要先破坏黄金墙，然后爬上楼梯井，用蜘蛛侠拉开管道，进入后使用北极星将压在斯坦李身上的废墟移开。

本关还有数次需要两次启动开关来获得收集，请多加注意。在海底的部分有三处可以挖掘的地点，有明显的爪子标记，注意留心不难发现。

The Good, the Bad and the Hungry

一周目可使用角色：	石头人、钢铁侠、美国队长、万磁王、绿魔、憎恨、神奇先生、毁灭博士、蜘蛛侠、霹雳火、尼克·法瑞、暴风女、魔形女、毒液、章鱼博士、镭射眼
“真正的信徒”所需砖块数：	75000

本关只有一个是积累性的收集，需要用万磁王破坏三个蓝色箱子，箱子体积中等，不难发现，第一个区域一个，第二个区域内两个。斯坦李位于空天飞机第三个区域最左侧的坠毁的飞机上，靠近后使用沙人即可将她救出。需要等到完成美国队长反射激光的步骤后才能收集。另一个积累性收集则要操作开关，控制吸尘器清除甲板上的无处灰尘，比较简单。

BOSS战要点提示

本关就是一关BOSS战，需要对抗巨大的行星吞噬者，需要充分利用各个英雄的能力解决谜题。先使用石头人举起石块丢向BOSS，接着用钢铁侠破坏卡住螺旋桨的银色杂物。用石头人拉开右侧挡路的飞机，用蜘蛛侠拉起被埋在下面的控制台，来到螺旋桨旁，是用蜘蛛直觉后拉动螺旋桨迫使行星吞噬者转移。第二个区域中如法炮制，再次使螺旋桨倾斜，但要注意BOSS眼中射出的激光，一旦被击中就会被秒杀。是用蜘蛛侠救出被困的直升机，再让神奇先生站到神奇模组上，接着拼好一旁的零件，操作开关启动激光炮。在激光炮照射的地方拼起美国队长专用的底座，将激光用盾牌反射到BOSS身旁的黑洞中。用万磁王破坏场景中央蓝色的装置，再用暴风女为发电机充电，在用钢铁侠和万磁王分别破坏场景左侧的蓝色和金色箱子，右侧则要先用冰人灭火再用石头人破坏。将散落一地的零件拼成地球仪，BOSS终于在我方全体齐心协力的合作下被赶跑了！





红积木收集

红积木相当于游戏中的作弊器，找到后需要到神盾局空天飞机上死侍的房间找他购买，虽然通常价格不菲，但其带来的好处也是显而易见的，推荐优先完成收集。而全部收集并购买以下11个红积木后将解锁死侍为可操作角色。



效果：4倍分数
关卡：Tabloid Tidy Up

说明：关卡开始的场景的左侧的房间内，使用行星吞噬者（Galactus）将地上的三座奖杯归为后出现。

效果：6倍分数
关卡：Feeling Fisky

说明：关卡开始区域的右上角，在激光发射器的后面有一幅画像，使用琴·葛蕾（Jean Grey）将画像移开，再用钢铁侠（Iron Man Mark 42）破坏里面的黄金大门，红积木就在金库里。

效果：8倍分数
关卡：Reptilian Ruckus

说明：关卡开始时蜥蜴人所站在的地方，跳到一楼使用毁灭博士（Doctor Doom）给电源充电，左侧的水池出现蓝色箱子，靠近使用万磁王（Magneto）打开铁箱取得红积木。

效果：10倍分数
关卡：House Party Protocol

说明：先用钢铁侠（Iron Man Mark 42）破坏前面金色的雕像，会掉落一个紫色的棒子，切换成琴·葛蕾（Jean Grey）操纵棒子破坏吊在空中的木马。

效果：金积木探测器
关卡：Nuff Said

说明：在关卡最里侧的场景中，可以找到右边的墙壁有一幅不完整的死侍画像，使用琴·葛蕾（Jean Grey）将地上的碎片拼到画像上，红积木出现。

效果：迷你背包探测器
关卡：Put up your Dukes

说明：关卡开始后立刻向左走，用钢铁侠（Iron Man Mark 42）操作开关后一旁的美国队长便会将降下的沙袋打碎，红积木出现。



效果：吸引砖块
关卡：Stunt Show Surprise

说明：关卡开始后来到左前方，使用万磁王（Magneto）打开蓝色的笼子，红积木就在里面。

效果：快速组装
关卡：Stranger Danger

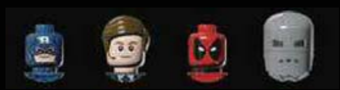
说明：走楼梯来到阁楼，使用沙人（Sandman）穿过右侧的墙壁，使用隐形女（Invisible Woman）打开房间中的红色箱子，再用钢铁侠（Iron Man Mark 42）破坏右侧的抽屉，将零件拼好后用章鱼博士（Doctor Octopus）拉动底座，红积木出现。

效果：英雄代币探测器
关卡：The Thrill of the Chess

说明：神秘法师（Mysterio）登场的区域，向左前方走破坏墙边的白色档案柜，使用毒液（Venom）进入隐藏房间，红积木就在房间里。

效果：发现隐形砖块
关卡：A Shock Withdrawal

说明：关卡开始的场景左侧金库大门右侧有两块金砖，使用霹雳火（Human Torch）将左边的一个破坏后出现。



效果：超小角色
关卡：Bro-Tunheim

说明：关卡开始后先往前走，用钢铁侠（Iron Man Mark 42）破坏刚刚升起的大桥下左边的冰块，里面的大　嘴会将红积木吐出来。







难点成就/奖杯

本作的大部分成就/奖杯都能够在获得全部收集的过程中获得，当达成游戏内的100%完成度后，并不能获得全部的成就/奖杯，以下重点说明与100%完成度无关或可能会错过的成就/奖杯。

Don't I Know You?
20G/铜

取得条件：合作模式下将美国队长和霹雳火组队

说明：本成就/奖杯需要双手柄，可以在剧情模式“Red Head Detention”关卡中取得，也可以在自由模式或漫游模式中取得，两位玩家分别选择美国队长（Captain America）和霹雳火（Human Torch）即可。

Road Rage
20G/铜

取得条件：在漫游模式下摧毁100辆汽车

说明：推荐使用绿巨人（Hulk）、石头人（Thing）或红坦克（Juggernaut），他们一击就能摧毁一辆载具。

It's Clobberin' Time!
20G/铜

取得条件：使用石头人击倒100名敌人

说明：在关卡“Doctor in the House”中解锁石头人（Thing）角色，本关有数个无限刷兵点。如果错过了可以考虑在二周目收集时将他作为主力角色使用。

I'm Always Angry!
20G/银

取得条件：变身成为绿巨人50次

说明：当操作绿巨人时，按住Y键/△键变回布鲁斯·班纳，再按住Y键/△键变身成绿巨人，重复50次即可。

Billionaire Philanthropist
40G/金

取得条件：收集10亿砖块

说明：强烈建议玩家先收集到全部的倍数红砖块，收集方法请参考前文，全部开启后砖块倍数为3840倍。此成就/奖杯需要玩家持有10亿砖块，并不能累积。

This Is fantastic!
20G/铜

取得条件：第一次让神奇先生变身成茶壶

说明：在游戏中的任何时候，使用神奇先生（Mister Fantastic）按住B键/　键，直至他变身成茶壶。

Stan's Soapbox
20G/铜

取得条件：变身成斯坦绿巨人

说明：当完成救出全部的斯坦李后会解锁他作为可使用角色，操作他时按住Y键变身成为斯坦绿巨人。

The Toast of Croydon
20G/铜

取得条件：创建一个叫做“Trevor”的自定义角色

说明：自定义角色的地点在神盾局空天飞机上，随意创建一个角色，将其命名为“Trevor”即可，将同时解开Cosplay成就/奖杯。

Puny God
20G/铜

取得条件：使用绿巨人对洛基施展特殊动作

说明：《复仇者联盟》电影的一个小彩蛋。当解锁绿巨人（Hulk）和洛基（Loki）后选择他们两个为你的角色，是用绿巨人对洛基按X键/□键攻击直到绿巨人将洛基抓起反复摔在地上为止。

It's Me Time!
20G/铜

取得条件：在死侍的房间中读一本漫画

说明：当完成任意关卡的全部10个迷你背包的收集后就会解锁对应关卡的漫画，前往空天飞机上死侍的房间，在最右侧有可以调查的书架，按X键/□键然后选择任意一本漫画看。

Fastball Special
20G/铜

取得条件：使用钢巨人对金刚狼施展特殊动作

说明：解锁钢巨人（Colossus）和金刚狼（Wolverine）后选择他们两个为你的角色，是用钢巨人对洛基按金刚狼X键/□键攻击直到钢巨人将金刚狼丢出去为止。

Menace of Magneto
20G/铜

取得条件：使用万磁王驾驶座驾前往巴克斯特大厦

说明：当解锁万磁王（Magneto）后并购买他的座驾（Magneto Mobile）后，驾驶前往巴克斯特大厦，地图上神奇四侠符号表示。

Alter Ego
20G/铜

取得条件：使用全部巨型角色的变身

说明：巨型角色包括绿巨人（Hulk）、蜥蜴人（Lizard）、斯坦李（Stan Lee）、红巨人（Red Hulk）、毒液（Venom）

Can't Hurt Me Bub
10G/铜

取得条件：使用金刚狼的再生能力

说明：当金刚狼被打成空血时并不会死亡，而是逐渐再生，故意让敌人将金刚狼打成空血即可。



街机版稼动长达一年之后，家用版终于来到了广大FTG爱好者的面前。本作对比系列以往作品加快了攻防节奏，使得对战更加高速化，爽快感也随之提升，各种新系统也令人应接不暇。大量新角色的加入也给爱好者们带来了惊喜。本攻略将从基础开始讲解，让大家能彻底领略最新作的魅力。

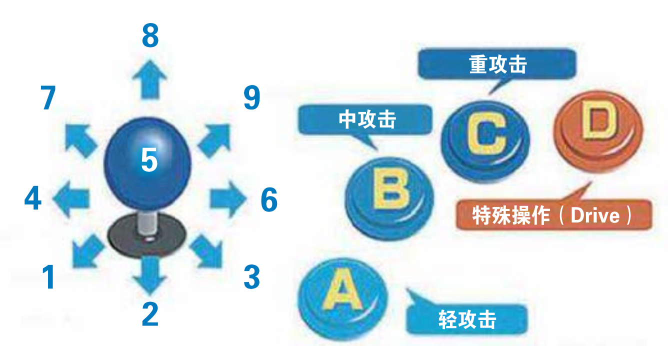
文 白菜 美编 心の永恒

攻略透解 GUIDE THROUGH

苍翼默示录 刻之幻影		Arc System Works	格斗
PS3	ブレイブルー クロノファンタズマ		日版
	2013年10月24日	本地1～2人，在线2人	7140日元
	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	

基本系统

键位说明



方向指令：为了方便阅读，本攻略中对方向指令的描述采用国际通用的“小键盘指令”。身边有电脑键盘的玩家可以观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字6表示，下方向以数字2表示，左上方向以数字7表示。

按键指令：游戏中有A、B、C、D共4个按键，分别代表轻、中、重攻击与特殊操作。对应键位可以在设定模式中进行变更。轻、中、重攻击大都归类为普通技，其中需要输入特定方向的部分招式称为特殊技，而需要连续输入方向指令发动的招式则称为必杀技。

画面解说

1. 使用角色。左侧为1P正在使用的角色，右侧为2P正在使用的角色。

2. 体力槽。受到攻击会降低，残量为0时视为失败。

3. 盾防槽。盾防御会消耗这里的残量。耗尽后除无法使用盾防御外，防御力也会下降。

4.OD标识。点亮时表示当前可以使用OD和Burst系统。使用后OD能量会随着时间经过与受创而填充。

5.OD槽。发动后随时间经过，长度逐渐缩短，全部消失后



©ARC SYSTEM WORKS

OD 状态解除。

6. 连击数 / 伤害。表示当前连技的攻击次数与造成伤害。红色为确定连，蓝色表示中途可以受身。

7. 系统消息。表示当前攻击造成的各种状态，以消息的形式出现在屏幕上。

8. 能量槽。使用破防技、超必杀技、一击必杀技、急速取消等行动时将会消耗这里的能量。

术语注解

J=Jump（跳跃中，如 JC 的意思就是跳跃中 C）

HJ=High Jump（高跳）

jc=Jump Cancel（跳跃取消。术语小写是为了与“跳跃中 C”的“JC”做出区别）

JDASH=Jump DASH（跳跃冲刺）

360= 方向键 / 摇杆转一圈（**720** 为两圈，**1080** 为 3 圈）

HG=Heat Gauge（能量槽）

RC=Rapid Cancel（急速取消）

CH=Counter Hit（破招）

FC=Fatal Counter（特殊破招）

CA=Counter Assault（防御反击）

CT=Clash Trigger（破防技）

OD=Over Drive（强化状态）

COD=Cancel Over Drive（取消强化状态）

BB=Break Burst（障壁解放）

DD=Distortion Drive（超必杀技）

AH=Astral Heat（一击必杀）

GP=Guard Point（防御性能）

特殊操作



高跳：简称 HJ。快速顺序输入 1/2/3→7/8/9 的指令，即可让角色使出高跳，特征为跳动中带有残影。高跳的高度与位移距离均强于普通跳跃，而最大的优点在于用高跳越过对手头顶时，角色的朝向会自动变更。以高跳派生的 2 段跳同样视为高跳。

连锁取消：当普通技击中对手后（无需命中），按照一定的顺序出招，就可以无视普通技后的收招硬直，直接取消出另一个普通技。每个角色都设定有各自独特的连锁路线，其中也有部分必须要求命中才能连锁的路线。

投技：同时按下 BC，可以无视对手的防御造成伤害。输入 BC 的同时输入 4/6 方向，可以控制投技的方向。

拆投：被投技抓住的瞬间之前或之后同时按下 BC，可以使对手的投技无效化。拆投后对手被推开一定距离。

破防技：简称 CT，本作新加入的系统。同时按下 AB，消耗 25% 的 HG 槽可使用。可以直接破坏对手的防御，让对手进入破防状态。但是对盾防御不起作用。CT 归类于必杀技一类，因此可以取消普通技和特殊技。

空中受身：空中被吹飞时按住 D 以外的攻击键。在空中受创，进入可以受身的时间后，保持无敌状态恢复体势。受身过程中无法行动，但可以发动 Burst。空中受身可配合 4/6 使用，角色会向输入的方向进行移动。受身前如果没有使用过二段跳或跳跃冲刺，则可在受身后使用。

踉跄回复：踉跄状态中按住 D 键以外的键不放，即可最速恢复为正常状态。在恢复正常状态的瞬间遭受攻击，系统会自动帮助玩家防御（仅限上中段攻击，要防御下段攻击，需要玩家在恢复时提前拉住 1/2/3 方向）。如果踉跄状态中不进行回复操作，角色将始终处于无防备状态，一定时间后自动倒地。

急速取消：简称 RC。攻击命中瞬间同时输入 ABC，消耗 50% 的能量槽后，强制取消招式的硬直，可以立即进行下一步行动。但要注意也有一部分无法取消的招式。



直防：直防是直前防御的简称。在对手攻击即将命中的瞬间进行防御的话，防御硬直会比普通防御时减少，并且可以大幅增加能量槽。主要用于防御特定招式后的插动，以及锁定特定的招式回收能量槽。

盾防御：消耗盾防槽进行的强力防御。输入 4 or 1 时同时按住 AB。除了防御破防技，以及防止被必杀技磨血外，更重要的用途是对空中防御不能技进行防御，以及推开与对手的距离。缺点是防御硬直比普通防御要长 1 帧。

防御反击：简称 CA。消耗 50% 的能量槽，防御硬直中同时按下 6+AB，在防御硬直中作出无敌的反击动作。反击动作因人而异，有的角色判定大容易命中，有的角色恰好相反。CA 的伤害为 0，通常情况下也不可追击。特定情况下（例如 RC 取消 CA 的硬直）可以在 CA 后进行追击，但由 CA 起始的连段修正大，而且即使打出对手残余体力以上的伤害，也无法 KO 对手。

强化状态：简称 OD，本作新加入的系统。当 OD 标识亮起，且角色未处于防御、受创硬直中时，同时按下 ABCD 即可发动。发动后角色将获得各种各样的恩惠，后文将有详细解说。

障壁解放：缩写为 BB，俗称 Burst。角色处于防御、受创硬直中时，同时按下 ABCD，可以进入无敌状态，且周身释放出吹飞对手的金色冲击波。可以用来中断对手的连段。



原地起身：倒地中同时按下 2+D 以外的攻击键。虽然没有无敌时间，但优点在于可以极早行动，以及没有起身动作。动作的后半部分可以用必杀技进行取消。

前滚起身：倒地中同时按下 3/6+D 以外的攻击键。一边向前方移动一边起身。动作消耗的时间与后滚起身相同，但无敌时间较短。动作的后半部分无法行动，但可以防御对手的攻击。

后滚起身：倒地中同时按下 1/4+D 以外的攻击键。一边向后方移动一边起身。动作消耗的时间与前滚起身相同，但无敌时间较长。

紧急受身：倒地中同时按下 8+D 以外的攻击键。整个动作过程中完全无敌，是最为安全的起身方式。但是起身动作消耗时间长，很容易被对手压制。

超必杀技：简称 DD。通常为消耗 50% 的 HG 槽发动（也有例外的情况），大都是演出大迫力、伤害高且拥有无敌时间的华丽必杀技。超必杀技的最大优点是拥有可观的最低伤害保证，以及命中对手后对手不可使用 Burst 来脱困或减轻伤害。

一击必杀：简称 AH。发动条件为该小局胜利就赢得对局，能量槽 100%，且对手体力在 35% 以下（体力槽由细转粗的地方）。命中后对手立即死亡。本作中大部分的 AH 都可以带入连段中，且不需消耗 OD 标识，因此实用性比以往大大提升。

基础知识

体力设定



本作中每个角色的体力最大值都不尽相同，这些设定多多少少都与角色的战斗风格有一定关系。例如 RAGNA 的 10000 体力虽然看起来偏少，但是其 D 系特殊攻击都能够吸血，因此实战中的血量一般都大于 10000（除非你一下都碰不到对手）。TAGER 体力高达 13000，但是机动性方面乃全角色最低，大多时间都是被对手压制，因此设计得耐打了一些。现在来了解一下所有角色的体力值吧。

角色	体力
RAGNA	10000
JIN	11500
NOEL	11000
RACHEL	11000
TAOKAKA	9500
TAGER	13000
LITCHI	11000
ARAKUNE	10500
BANG	11500
CARL	9500
HAKUMEN	12000
TSUBAKI	11000
HAZAMA	11000

角色	体力
MAKOTO	11000
VALKENHAYN	10500
PLATINUM	10500
RELIUS	11000
AMANE	10000
BULLET	11000
AZRAEL	12000
ν=13=	10000
μ=12=	10000
IZAYOI	11000
KAGURA	11500
TERUMI	10500
KOKONOE	10500

取消系统

取消系统大致可以分为 4 种，分别是连锁取消、必杀技取消、跳跃取消与急速取消。以下对其进行详细介绍。

连锁取消：当普通技击中对手后（部分技需要命中），按照一定的顺序出招，就可以无视普通技后的收招硬直，直接取消出另一个普通技。每个角色都设定有各自独特的连锁路线，一次连锁中每个普通技可以使用的次数也受到限制。例如 RAGNA 的连锁路线有“2C→5C”和“5C→2C”，但是“2C→5C→2C”的路线却不成立，这是因为在一次连锁中 2C 被限制为只能使用一次。摸清每个角色的连锁路线，特别是对于中下段的连锁，是打破对手防御的关键。

必杀技取消：普通技与特殊技的硬直都可以通过必杀技来强制取消。每个角色的连段基本构成就是连锁取消→必杀技取消。而可以用必杀技取消的时机，同样可以使用 CT 或超必杀技，应该根据情况来选择使用。另外也有部分普通技要求“命中”对手的情况下才能用必杀技取消。

跳跃取消：与必杀技取消一样，在部分通常技之后输入跳跃指令，就可以起跳取消硬直（例外的情况也与必杀技取消类似）。跳跃取消大致分为两种用法，一种是用浮空技命中对手后，跳起来进入空中连段部分，使用跳跃取消来追加空中攻击的伤害；另一种是在地面连锁取消的途中使用，让角色进行空中攻击后落地，再次重置地面连锁取消，达到持续压制对手的目的。

急速取消：后文中均简称 RC。RC 可以强制中断当前招式的收招硬直，做出与连锁取消完全不同的连段，适合在连段伤害补正较小的前半部分提升伤害。当然强制取消收招硬直，也可以用来消除自己角色的破绽，让对手无法进行防御后的确定反击等，用途多种多样，是非常灵活的取消方式。



投技系统



本作中从投技发生起算，到对手输入拆投的有效时间只有 15 帧（0.25 秒），因此在看到投技后再进行拆投是非常困难的。而即使拆投成功，被拆投的一方也几乎没有任何风险，因此投技作为一种破防手段是非常有效的。

投技的发生情况分为两种。一种是对通常状态下的对手使用投技，画面上会出现绿色的“！”，接受拆投指令的时间只有 15 帧，非常难以拆解；另一种是对处于防御硬直和受创硬直中的对手使用投技，画面上会出现紫色的“！！”，接受拆投指令的时间延长到 29 帧（约 0.5 秒），只要不是太过出其不意，一般都能拆解掉。另外指令投对通常状态下的对手使用是无法拆解的，但对处于防御硬直和受创硬直中的对手使用的话，同样会出现紫色的“！！”，对手也能进行拆解。

拆投失误：游戏中也存在拆投失误的情况。这种失误并不是指在规定拆投时间内没来得及输入拆投指令的失误，而是指即使输入了拆投指令，系统也不接受的情况。

在本作的系统设定中，当玩家输入拆投指令后的一定时间内（大概 1 秒），即使再次输入拆投指令，系统也不会接受。而在这段时间中，如果对手对自己使用投技，那么画面上出现的感叹号上就会带上一个“×”的符号，代表此时已经无法拆投。因此在防御中一直连打拆投指令的做法是不起作用的。

投技破招：当角色使用部分特定招式时，在出招瞬间或收招硬直中，角色自身将一直处于被破招状态（意即只要受到攻击必然被破招），此时如果以投技进行反击，那么这个投技也会带上“×”的符号，代表无法拆解。由于投技中对手无法使用 Burst 脱困，因此以投技破招做确定反击，可以对对手造成一定值的确定伤害。如果在投技后接续超必杀技，确定伤害还能进一步扩大。

防御系统



本作有普通防御、盾防御、直防和盾直防四种防御方式。由于新加入了强制破防的 CT 技，因此对于防御方式的选择和使用精度要更高于以往的作品。先来看看四种防御方式的性能区别。

防御方式	普通防御	盾防御	直防	盾直防
	性质效果			
消耗盾防槽	无	有	无	有
磨血伤害	有	无	有	无
防御硬直	–	+1F	地面–3F/空中–6F	地面–2F/空中–5F
推开距离	–	增加	减少	盾防御推开距离的1.05倍
防御空中不可防御技	不可	可	不可	可
防止崩防	不可	可	不可	可
HG槽变动	–	–	大幅增加	大幅增加

使用时机

普通防御：最为基本的防御方式，防御硬直适中。主要靠这种防御方式来观察对手的攻击习性，制定对策。

盾防御：以增加防御硬直为代价，拉开与对手的距离。适合于紧急时刻的防御、空中的防御、对崩防属性技的防御，以及想要与对手拉开距离的时候。

直防：以缩短与对手的距离为代价，减少防御硬直并大幅提

升 HG 槽。适用于对明显的招式赚取 HG 槽，以及在直防特定的招式后插动，打断对手的连携。

盾直防：最大优点在于防御后推开对手的距离比盾防御更远，容易使对手一些短距离的招式挥空，给己方制造反击的机会。适用于对近距离强力连携型角色使用，一边推开对手一边回收 HG 槽。

受创状态

地面受创：角色位于地面时受到不诱发特殊状态的攻击，只要没有被打飞起来，就归类为地面受创。地面受创大致上分为站立受创和蹲姿受创，两者都是在受创硬直结束后，立刻恢复为通常状态。不过在遭到相同的招式攻击时，蹲姿受创比站立受创所计算的受创硬直时间要多 2 帧，因此部分连段是限定蹲姿受创才能成立的。不过因为防御对手地面攻击时，蹲防的安全性远高于站防，因此大家都比较倾向于优先蹲防，被打成蹲姿受创的时机也并不少见。



空中受创：当玩家处于空中，受创后同样会计算受创硬直，不过在这之后还要计算受身不能的时间。当受身不能时间结束后，系统才会接受玩家的指令，以完成空中受身。空中受身的发动过程持续 15 帧（约 0.25 秒），全程处于无敌状态。空中受身可配合 4/6 使用，角色会向输入的方向进行移动。受身前如果没有使用过二段跳或跳跃冲刺，则可在受身后使用。如果玩家不输入受身指令，则角色会直接倒地。



反弹 / 贴墙：反弹主要分为 3 种，分别是地面反弹（被叩到地上后又再次弹起来）、边界反弹（被吹飞到当前屏幕的边界后反弹回来）以及版边反弹（被吹飞到当前场景的版边后反弹回来）。反弹类受创会额外增加对手的受身不能时间，因此非常便于追加连段。其中要注意边界反弹和版边反弹虽然看起来很像，



但触发的招式完全不一样，不要搞混了。

另外还有一种类似于版边反弹的受创方式，称为贴墙。这种受创方式同样是要将对手打到版边的墙上才能触发，不同的是对手不会反弹回来，而是会沿着版边的墙上滑落下去。从这里就可以稳定地代入版边连段，因此一定要记好能够触发版边贴墙的招式与版边反弹招式的区别。

踉跄 / 旋转受创：进入踉跄状态的角色会僵硬在原地，片刻之后自动倒地。如果在踉跄状态中按住 D 键以外的键不放，即可最速恢复为正常状态。在恢复正常状态的瞬间遭受攻击，系统会自动帮助玩家防御（仅限上中段攻击，要防御下段攻击，需要玩家在恢复时提前拉住 1/2/3 方向）。如果踉跄状态中不进行回复操作，角色将始终处于无防备状态。踉跄状态中虽然不能防御，不过可以随时发动 Burst。

旋转受创跟踉跄状态同样是由特定攻击引发的特殊受创状态，角色会在原地旋转两圈后倒地。不过旋转受创还分为可紧急受身与不可紧急受身两种，不可紧急受身的旋转受创在倒地后有可能遭受对手的确定追击。



冻结受创：这是遭受 JIN 的各种 D 攻击，或是特定攻击后引发的特殊受创状态。角色被冻结一定时间后，自动解除冻结，恢复为通常状态。不过与踉跄回复不同的是，冻结受创的回复不需要输入任何指令，冻结的时间根



据招式而决定，而解除冻结后也没有系统自动防御的恩惠。另外在空中遭到冻结后，角色落下地面再解冻，也不会判定为倒地，而是直接进入地面站立状态。

滑行：将角色几乎水平吹飞，落地后还将在地面继续滑行一段时间，这种受创方式称为滑行。角色在滑行期间不支持 Burst 以外任何操作，并且有被攻击判定。滑行时间结束后，角色可以立刻从前滚起身、后滚起身和紧急受身中选择一种地面起身方式。而想要选择原地起身，必须等滑行结束的 19 帧后，角色进入倒地状态才行。



破招与特殊破招

破招简称 CH（Counter Hit），也是格斗游戏的一个基本常识。对方在出招动作中，我方攻击命中对手就会发生 CH。而本作中某些招式在收招硬直中，角色会处于被破招状态，此时任何攻击命中其身也都会形成破招。相比普通命中，发生破招后，对方角色的受创硬直以及空中受身不能时间都将变长，使得通常连段的难度下降，甚至能够衍生出破招专用连段。另外部分招式在打出破招状态后，对手的受创状态也会发生变化。后文的破招将简称为 CH。

而特殊破招则是本作区别于其他 FTG 的特有系统，简称 FC（Fatal Counter）。每个角色都有事先设定好的部分招式，以这些招式打出 CH，就能自动引发 FC 状态。FC 比普通的 CH 带给对手受创硬直和空中受身不能时间均会再加 3 帧，并且会影响到之后的连段，因此 FC 状态起手一般都是打出大伤害连段的绝佳机会。以下给出全角色的 FC 对应技。



角色	招式
RAGNA	214D、623D（地/空）
JIN	5D、623D（第二击最大蓄力）、236236D
NOEL	4D、J4D
RACHEL	4B、5C、J2C（LV3强制FC）
TAOKAKA	6B、2C（最大蓄力）
TAGER	6C、J2C
LITCHI	6A（持棒）、41236D派生C（持棒）、421C（徒手）
ARAKUNE	6B（不对应派生6B）、JC
BANG	5C、3C
CARL	2C、6C、63214D
HAKUMEN	6C（最大蓄力强制FC）、D系当身成功后派生A、236236D
TSUBAKI	6A、3C、22B/D（最大蓄力）
HAZAMA	6B、623D
MAKOTO	2C、各种D系LV3、各种D系LVG、46当身成功后派生D
VALKENHAYN	6B、6C
PLATINUM	236A（地/空）、6C、236236D变出纸扇后5D
RELIUS	2C、6C、41236B
AMANE	6B、6C
BULLET	5C、6C
AZRAEL	5C、6C
ν=13=	5C、623C、214A/B/C（远程模式）
μ=12=	6C、63214C（最大蓄力）
IZAYOI	2C（通常模式）、6C（通常模式）、3C（零织模式）、236B/C派生6D（零织模式）
KAGURA	5D派生A、6D派生B
TERUMI	6B、6D
KOKONOE	2C、6C、J2C

实用技术

攻略透解

攻击属性

本作中的属性大致上可以分为两种意义，一种是按照身体部位来区别的“部位属性”，另一种是按照攻击种类来区别的“种类属性”。以下详细解释这两种属性的意义。



部位属性

部位属性按照身体的构成大致可以分为头属性、体属性和脚属性。头属性攻击大都属于打点较高的攻击，例如跳跃攻击大都是头属性攻击；体属性攻击大都是打点处于躯干位置的攻击，大部分地面上、中段攻击属于这个范畴；而脚属性攻击大都是打点低的攻击，大部分下段技和打点低的上段技都归类于此。

将攻击部位按属性归类的意义，在于以各部位无敌技对抗时分出招式的优先级。例如 RAGNA 经典的对空技 6A，就是附带头属性无敌的打击技，由于空中攻击十有八九都是头属性攻击，因此对上 RAGNA 的 6A 就是一面倒地被打。同样 NOEL 的 4D 也是经典的体属性无敌技，因此对上体属性攻击的招式都能直接反将一军。熟悉自身招式的无敌属性附加，是对抗对手压制的关键所在。

种类属性

种类属性大致上分为三种，分别是直接攻击的“打击属性”和间接攻击的“弹属性”以及大众的“投属性”。投属性不用过多解释，最大的特点就是不会触发绝大部分的当身技。剩下两种属性简单点理解的话，打击属性可以理解成直接进行的物理攻击，弹属性则可以理解成飞行道具攻击。不过虽然飞行道具基本上都是弹属性，但某些看起来像是打击属性的招式也同样拥有弹属性的特性。例如 NOEL 的 5C 和 236C 就是同时拥有打击属性和弹属性的复合技，如同打击属性技那样会产生攻击停顿时间，却也能像弹属性那样能够打消飞行道具。这种复合属性技同时拥有两种属性的优缺点，例如能够打消部分飞行道具，却也会同时被对策打击、弹属性的招式抓住。例如 TERUMI 的 236236A 只对正面打击属性生效，TAGER 的 236B 只对弹属性带 GP，但 μ=12= 的 6C 就会被这两招同时对策掉。另外弹属性的招式还有等级之分，相同等级的弹属性会相互抵消，而高等级的弹属性与低等级的弹属性相撞，则会吃掉对方后继续生效。例如 JIN 的 236D 能够吃掉自己的 236A，因为 236D 的攻击等级比较高，但 236D 却又抵不过更高等级的 632146C。

作为例外，Burst 的冲击波除了拥有弹属性外，还有着自身的 Burst 属性。即使某些招式持有对弹属性无敌或 GP 的性能，如果不能对应 Burst，还是会被障壁解放轰飞。这就是 DD 技与 Burst 同时发动时，部分看似无敌的 DD 技会被轰飞的原因。

命中停顿时间：命中停顿时间指的是打击属性招式击中对手后，招式发生途中所停顿的时间。例如某个打击属性招式连续 10 次挥空，然后连续 10 次击中对手，应该就会发现挥空 10 次所用的时间比击中 10 次要少得多。击中对手 10 次所多出来的时间，就是 10 次招式动作中累积的命中停顿时间。命中停顿时间对游戏的实际影响就是节奏感，不少玩过系列前作的玩家应该都已经感觉到，本作的攻防节奏比前作要更快，究其原因就是因为本作缩短了命中停顿时间。命中停顿时间越长，完成一套攻击所需的时间也就越长，攻防节奏自然就慢下来了。而且命中停顿时间越长，留给玩家确认当前情况（对手受创姿势、血量、HG 槽等要素）的时间也就越多，在连段的选择上也就有更高的容错率。因此命中停顿时间较短的本作，其对战难度其实是高过前作的。当然这一设定除了影响节奏感和战斗难度以外，还跟下面将要提到的“防御性能”有关系。





防御性能

防御性能简称 GP（Guard Point），是指部分招式在攻击动作的途中附带的一种防御能力，能够一边防御对手的攻击，一边完成自身的攻击动作，作用类似于无敌技。GP 成功防御对手的攻击后，GP 方的动作不会产生命中停顿时间，而被 GP 方仍然处于命中停顿时间中，因此如果是快速发生的 GP 属性技，就可以在对手还不能活动之时命中对手。例如 LITCHI 持棒时的 41236D 就是头、体属性的持续 GP 技。部分 GP 技也有对打击属性和对弹属性的区别。

霸体



与 GP 类似的性能。附带霸体属性的招式在发动过程中，即使受到对手的攻击，也能完成自己的攻击行动。不过霸体不会像 GP 那样完全防止伤害，依然会受到对手招式原本伤害的 50% 伤害。

强化状态

简称 OD（Over Drive），本作新加入的系统。当 OD 标识亮起，且角色未处于防御、受创硬直中时，同时按下 ABCD 即可发动。发动后消耗 OD 能量的 70%，OD 标识转化为 OD 槽。OD 槽的长度取决于角色当前体力残量，体力残量越少，OD 槽越长，然后随时间经过慢慢缩短。OD 状态中对局时间停止，发动者会得到独自系统方面的强化，且攻击命中对手时对手不能使用 Burst 脱困。OD 发动的瞬间玩家角色有无敌时间。

取消强化状态：简称 COD（Cancel Over Drive）。所有可以取消必杀技的时机，都能取消发动 OD，即发动 COD。COD 比起 OD 来发动硬直更短，因此更容易以普通技→COD→普通技的方式构成连段。但是 COD 的有效时间仅为 OD 的一半，因此尽量只用在连段之中，否则效率大大不如 OD。



破防技

简称 CT（Clash Trigger），同样是本作的新系统。同时按下 AB，消耗 25% 的 HG 槽可使用。可以直接破坏对手的防御，让对手进入破防状态。CT 归类于必杀技一类，因此可以取消普通技和特殊技。可以通过蓄力来延迟发动的时机，通常命中也能让对手进入各种长时间行动不能的状态，而且伤害补正也很高（初段伤害统一为 1000），因此放在连段的前半段使用，能够大幅提升整体连段的伤



害。想要防御CT必须使用盾防御，但即便如此也会削减对手约40%的盾防槽。以下给出全角色的CT详细效果。新角色KAGURA、TERUMI和KOKONOE暂时没有帧数方面的详细情报。

角色	地面盾防御(帧)	地面破防(帧)	地面命中(帧)	空中命中	备注
RAGNA	+2	+37	踉跄(+37)	叩地	–
JIN	+2	+33	踉跄(+33)	地面反弹倒地	OD中可以冻结3次(+33帧)
NOEL	+2	+37	叩地(+21)	叩地	–
RACHEL	–8	+23	踉跄(+33)	地面反弹倒地	–
TAOKAKA	+2	+35	地面反弹(+31)	地面反弹倒地	OD中不会产生破防效果
TAGER	+0	+37	踉跄(+37)	叩地	–
LITCHI	+0	+43	踉跄(+33)	地面反弹	飞行道具判定，OD中不会产生破防效果
ARAKUNE	+0	+34	叩地(+23)	叩地	–
BANG	+0	+37	旋转受创(+23)	浮空	弹属性，OD中伤害1200
CARL	–8	+29	踉跄(+29)	地面反弹倒地	–
HAKUMEN	+4	+33	浮空(+20)	浮空	214214B“梦幻”中无法使用
TSUBAKI	+2	+34	踉跄(+34)	地面反弹倒地	–
HAZAMA	+4	+36	踉跄(+31)	叩地	–
MAKOTO	+0	+37	旋转受创倒地(+91)	叩地	–
VALKENHAYN	+4	+28	踉跄(+28)	地面反弹倒地	–
PLATINUM	+2	+40	踉跄(+40)	吹飞边界反弹	–
RELIUS	–8	+28	踉跄(+28)	浮空	–
AMANE	–8	+27	踉跄(+27)	浮空	–
BULLET	+4	+37	旋转受创(+32)	浮空	弹属性
AZRAEL	+4	+40	旋转受创(+41)	浮空	–
ν=13=	+2	+35	踉跄(+35)	吹飞边界反弹倒地	近战模式or OD中伤害1200
μ=12=	+0	+31	浮空(+19)	浮空	弹属性
IZAYOI	+2	+37	踉跄(+37)	地面反弹倒地	蓄力最大时，盾防御也可破防
KAGURA	有利	–	旋转受创	浮空	–
TERUMI	不利	–	踉跄	浮空	–
KOKONOE	+0	–	吹飞边界反弹	吹飞边界反弹	–

盾防槽



盾防槽位于体力槽的下方。除TAGER外全员盾防槽总量均为10000，使用盾防御瞬间消耗145，然后每按住1帧消耗15（因此不断点盾防御的消耗速度要比按住不放快得多）。盾防御成功后，将在盾防槽上扣减当前防御招式50%的伤害数值（假设防御JIN的5C，开启盾防御消耗145，再消耗5C一半的伤害为355，这样盾防槽就消耗了500）。

当盾防槽全部扣光后，角色将会进入“危险状态”，体力槽上有明显的“DANGER”提示。此时在10秒内角色无法使用盾防御，受到的伤害也将变为1.2倍，是非常不利的状况，一定要尽量避免。10秒后盾防槽将回复至原本的50%，即5000计量，同时解除“危险状态”。

消极状态：当玩家长时间不断做出远离对手，不积极进攻的消极行为时，系统将会判定玩家进入消极状态。此时角色周身将会出现红色的光线，且立刻陷入无法使用盾防槽的危险状态。只有立刻积极主动出击，待消极状态消除后，盾防槽才会开始回复，然后才能在10秒后脱离危险状态。不过有些角色根据战斗风格，偶尔也需要远离对手，因此系统也为每个角色设定了不同的消极耐性。简单地说，越是需要近战的角色，消极耐性就越低，越容易进入消极状态，反之亦然。

主菜单说明

本作中的主菜单与前作相比在结构上做出了调整。官方把所有的模式归于6个大类之中，分别是PRACTICE、STORY、BATTLE、NETWORK、COLLECTION和OPTIONS。以下对这6大类别的模式做出详细说明。

PRACTICE



练习类。该类别下分为教学模式（チュートリアルモード）、训练模式（トレーニングモード）和挑战模式（チャレンジモード），都是主要作用于玩家个人练习用的模式。



トレーニングモード：标准的训练模式。这里可以练习角色的操作和连段，菜单中也能详细设定对手的状态。

チャレンジモード：挑战模式。以完成任务的方式练习角色的官方推荐连技。每个角色将给出30条命题，从简单到复杂，包括了使用必杀技、实战简易连段和高难度表演用连段等。

チュートリアルモード：推荐初次接触本系列的玩家一定要先来这里看看，可以学习并练习游戏的基础知识与角色特性。

STORY

单机故事类。该类别下分为故事模式（ストーリーモード）、“多多教导我吧！ LITCHI 老师”（もっと教えて！ライチ先生）和用语集，主要用于让玩家理解系列故事上的设定和各种背景，然后享受本作的故事剧情。

ストーリーモード：体验官方剧情的故事模式。下文将详细解说。

もっと教えて！ライチ先生：用于回顾系列作品设定的迷你小剧场。玩家可以在 Q 版角色的指引下，重新温习以往作品中发生的剧情和设定。

用语集：对于故事模式中出现的难解词汇和人物，给出说明的辞典模式。

故事模式



本作中的故事模式是系列历来作为简单明了的一作。游戏分为“六英雄篇”、“刻之幻影篇”和“第七机关篇”三条路线发展。其中“刻之幻影篇”作为主线，而另外两条路线则作为支线辅助存在。三条路线的剧情相互补充，全部完成后玩家就能完整得知本作的故事剧情。

本作的故事模式推进方式采取的是阶段制，前一个阶段的所有正统内容全部完成后，才会开启后一个阶段的篇章。作为攻略方式，首先完成三条路线当前阶段所有的内容，顺序不限。每当故事中出现选项时，选择第一项就可以进入正统发展路线，第二项则进入搞笑结局。一直沿着正统路线走下去，中途的战斗全部胜利（除了“刻之幻影篇”EP14 中，NOEL 对 TSUBAKI 战要求不攻击、躲避 30 秒以外）。到某个章节结束时，画面右下角出现“to be continue”的字样，就说明该阶段的当前路线内容已经全部完成。当前阶段的三条路线正统剧情全部完成后，就会开启下一个阶段。最后所有剧情于“刻之幻影篇”合流，即可完成正统剧情。完成正统剧情后，可以解放角色“KAGURA”的使用权，以及建御雷神挑战模式（**ハイランダ－アサルトモード**）。

完成正统剧情后，就要开始回收搞笑结局。注意观察路线图上章节图标中，带有“☆”符号的章节，就代表该章节有着路线分歧。回到选项分歧处选择第二项即可进入搞笑结局。完成所有内容的章节，其章节图标的最前端会显示圆形图标，未完成所有内容的章节则显示半圆形图标，玩家可以借此分辨。当所有内容完成后，画面右上角的“**コンテンツ解放率**”将会显示为 100%，代表故事模式完全破关。

BATTLE

战斗类。该类别下分为街机模式（アーケードモード）、对战模式（V.S. モード）、深渊模式（アビスモード）、竞赛模式（スコアアタックモード）、无限战神模式（アンリミテッドマーズモード）和建御雷神挑战模式（ハイランダ－アサルトモード），主要集中的都是战斗要素相关的模式。

アーケードモード：标准的街机模式。玩家将与 8 个对手依次对战，击倒第 8 人后就能通关。

V.S. モード：单机下的自由对战模式。可以选择对 CPU 战和对人战，自由选择 BGM、场地以及各种 UM 角色。

アビスモード：经典的深渊模式。玩家强化自己的角色挑战迷宫，与越来越强的角色战斗，最后击倒 BOSS 视为通关。下文将会详细解说。



スコアアタックモード：依次挑战 10 名对手，赚取高分的竞赛模式。一共有三条对战路线可以选择，玩家可以选择自己比较擅长应付的阵容。

アンリミテッドマーズモード：经典的无限战神模式，玩家要依次挑战 10 名固定强度的 UM 角色。同样一共有三条对战路线可以选择，玩家可以选择自己比较擅长应付的阵容（当然其实不管哪条路线都很难就是了）。任意角色完成该模式，即可开启对应该角色的 UM 角色。

ハイランダ－アサルトモード：在故事模式正统路线通关后才开放的隐藏模式，可以自由选择角色挑战故事模式的最终 BOSS 建御雷神。下文将会详细解说。

深渊模式

本作将原本的一个大迷宫分割成 11 个小迷宫，开放难度由简单至困难，玩家可以循序渐进地进行挑战，打穿等级 10、难度为“FINAL”的第 10 个迷宫后基本可视为通关。第 11 个迷宫等级与难度均为“∞”，层数更是达到 100000 层，属于挑战极限的迷宫，不列入正常考虑范围内。

进入迷宫之前，玩家可以先点击左上角的绿色商店图标，以游戏中的“P$”点数购买技能，强化自身的能力。P$ 点数在战斗相关的模式中均可获得，当然在深渊模式中是赚取最快的。而技能需要在深渊模式中挑战 BOSS，将其击败后选择获得，之后才会出现在商店里。出战前可以装备最大三项技能。

整备完毕之后就可以挑战迷宫了。第一次进入新的迷宫都是从 1 层开始。玩家会先与正常角色进行对战，这就是在迷宫中前进。用高 HITS 数的招式攻击对手，能够加快前进的步伐，当前层数也会随时显示在战斗画面的右上角处。每击败一个正常的对手，玩家角色的体力都会得到 10% 的回复。在每前进至 20 的倍数层时，当前战斗就会强制中断而进入 BOSS 战，玩家也会回复 50% 的体力。BOSS 是经过各种强化的角色，一般四围数值都极高。将其击倒后，即可出现战利品界面，玩家可以选择四围数值的奖励（四围数值中红色图标代表攻击力、粉色图标代表防御力、蓝色图标代表 HG 槽初始量、绿色图标代表移动速度）、前进层数的奖励、P$ 点数的奖励、回复体力的奖励以及技能奖励。要注意 BOSS 战后的剩余体力槽会回复 10% 后直接带入下一场正常战斗，因此不要觉得打倒了 BOSS 就可以松一口气。在 BOSS 战后获得的奖励中，四围数值奖励会永远加算在当前角色身上（觉得过高也可以在商店中调整），技能获得一次之后，效果持续至离开深渊模式，不过以后也可在商店中买到。



当击倒当前迷宫最底层的 BOSS 角色后，即视为突破该迷宫。中途任意一场战败即视为 GAME OVER，强制离开深渊模式，不过战斗中一路获得的金钱和技能以及四围数值都全部自动

保留。推荐战利品选择优先技能，其次是防御力，毕竟要以保命为主。接下来是攻击力和 HG 槽，提升快速解决战斗的能力。速度是四围中最不重要的一项，放到最后才考虑吧。

建御雷神挑战模式



直接与故事模式中的最终 BOSS 建御雷神对战。故事模式中玩家角色与其对峙的三场战斗中，两场不需要打倒，一场自身角色为 UM 角色，且 BOSS 也不是实力全开，因此还算简单。不过这个挑战模式下的建御雷神可就威猛异常，招式不仅多变，根据玩家选择的角色不同，还有可能发展成非常困难的战斗，致使该模式的相关奖杯“进击のハイランダ－”成为了游戏中最难获得的奖杯。下面给出 BOSS 的主要攻击方式与回避、防御方法，每个角色的单独攻略则在后文的“奖杯攻略”部分详解。

建御雷神的操纵者为帝，因此在战斗中玩家主要注意的目标是帝的行动。她每次指示 BOSS 出招前，身上都会有不同颜色的光圈闪烁，玩家可以从光圈的颜色结合台词来判断当前的招式。

无光圈：帝的身边出现三个紫色光弹，强制破防技，被直接命中则会被吹飞。建议第一时间用跳盾防去撞掉，否则结合其他的攻击，应对起来会很麻烦。

红色光圈：从天上顺序降下连续镭射炮攻击，全部防御的话会被推至版边。应对方法为算准两发攻击的间隙前跳，有可能成功回避。即使被攻击黏住，也要立刻不断尝试直防，能够缩短被推开的距离，运气不错的话能够在版中停止后退。

青色光圈：追踪镭射炮，锁定玩家当前位置，从天上降下镭射炮攻击。只要稍微横向移动两步就打不到，算是最好应对的招式。



白色光圈：BOSS 对最近距离进行吞噬攻击，不可防御。由于玩家大部分时间都处于最近距离攻击 BOSS，因此遇到这招时大多数时候只能乖乖认命。好在伤害并不高。

绿色光圈：震地攻击，全屏地面不可防御，对倒地和空中无攻击判定。

黄色光圈：放出大量飞行道具，容易被多次命中，造成大伤害。可以防御，对地面蹲姿没有攻击判定。

橙色光圈：BOSS 的直拳攻击，低空判定大，发动速度极快。对 2 段跳高度没有判定，可以防御。

紫色光圈：冲击波攻击，长时间持续判定，下段技。

DD 技 1：蓄力镭射炮，蓄力完成后发动缓慢横扫全屏的镭射炮攻击，威力随距离减弱。在其蓄力时对其造成一定的伤害即可打断蓄力，迫使 BOSS 露出核心弱点。判断来不及打断蓄力时，立刻回避至最远距离并蹲下盾防，可将伤害降至最低。

DD 技 2：BOSS 移动到中央发动全屏镭射炮。地面中央左右侧会随机出现绿色掩体，站在掩体范围内可保证无伤。镭射炮攻击分为两段，第一段为全屏地面不可防御，发动较快，被击中后必定受到第二击大伤害，一定要跳起来回避。第二段攻击必须在掩体内才可以回避，其余躲避方式均会受到伤害。

OD 状态：放出三个浮游炮台，始终以三角状包围玩家进行攻击。由于炮台不会自动消失，且会对玩家的行动造成极大限制，因此一定要第一时间打掉。正常情况下的处理方式是防御一波攻击后，立刻 2 段大跳用对上空判定强的招式将顶上的炮台打掉。个别角色有其他对应方式。

AH 技：玩家体力不多时发动，在玩家脚下出现魔法阵，可以防御。

由此可见，除了紫色光弹强制破防技和 DD 技 1 的蓄力镭射炮以外，其他招式全部都可以通常防御，因此盾防一定要在点子上，不要没事就按，否则盾防槽用尽时遇到紫色光弹，那真是欲哭无泪。

对建御雷神的输出方式有三种。第一种是顶着它的攻击对攻，伤害极小；第二种是将它打出缩头的一段硬直后继续攻击，可以打出用头的二段硬直，二段硬直可以连续反复打出 4 次，此时对 BOSS 的攻击伤害适中；第三种是打断 BOSS 的蓄力镭射炮，之后 BOSS 就会露出核心一段时间，攻击核心的伤害极大。理所当然攻击核心的是最为推荐的战术，但根据选用角色的特性不同，打断镭射炮的难度和限定时间内对核心的爆发能力也有所区别，因此还是针对角色要采用不同的战术。

瞬间爆发型：在核心出现的短暂时间内，能够压倒性地进行高输出，打断蓄力炮的能力也比较令人满意的角色。代表角色为 RAGNA、MAKOTO 等。这类角色的基本战术是保留 OD 和 HG 槽，在核心露出的短暂时间内一口气爆发。

持续输出型：没有瞬间高爆发的招式，打断蓄力炮的能力也比较一般的角色。代表角色为 NOEL、VALKENHAYN 等。这类角色对 DD 技依赖度不高，亦不用为了对核心输出而特意保留 OD，只要能将 BOSS 打出二段硬直，就可以果断开 OD 进行抢血。

见缝插针型：因为各种原因非常难以打断蓄力炮，同时也很难应对 BOSS 各种招式的角色，代表角色为 ARAKUNE、BULLET。这类角色比起攻击 BOSS，更要以保命为第一目标，谨慎前进，在确定没有大危险后再进行输出。他们与 BOSS 的战斗必定会成为持久战，要求玩家有极度的耐心。输出方式也是一打出二段硬直就要果断开 OD 抢血。



NETWORK

网络相关类。首先要选择“PlayStation@Network に接续”，让游戏连接上网络后，才会出现下级选项。下级选项分为排名战（ランクマッチ）、玩家自由战（プレイヤ－マッチ）、网战大厅（オンラインロビ－）、排名阅览（ランキング）、对战玩家履历（プレイヤ－リスト）、PlayStation@Store 和 D-Code 编集。

ランクマッチ：能够提升自己网络段位的排名战，下文详细解说。

プレイヤ－マッチ：不影响自己网络段位，能够自由寻找朋友对战。下文详细解说。

オンラインロビ－：进入在线对战大厅，寻找同大厅内的玩家对战、交流。下文详细解说。

ランキング：可以查阅自己各项模式下成绩在网络上的排名。

プレイヤ－リスト：可以查看与自己对战过的对手的详细情报。

PlayStation@Store：进入 PSN 商店，购买本作相关的 DLC。

D-Code 编集：可以编辑自己的详细情报，下文详细解说。

实用技术 攻略透解

排名战

初次进入该模式，会要求玩家预先选定一名使用角色，而玩家的网络段位就与这名角色捆绑。例如选用RAGNA打到初段，如果下次换成从未使用过的JIN，那



么段位又会变回入门级。选好角色后进入下级菜单，里面共有5项选项。

检索：按照事先设定好的条件搜寻对战对手。

エントリー：按照事先设定好的条件报名参战，同时自己可以玩其他大部分的模式。有人搜寻到自己的话，会在右下角弹出小窗提示。

検索条件の指定：可以设定报名形式（エントリー形式）、搜索区域（エリア设定）、对手等级（プレイヤーレベル）、联机速度限制（通信速度制限）和比赛完成率（试合完遂率）。其中报名形式分为弹窗提示（ポップアップ连络）和快速开始（クイック）；搜索区域分为全部区域（どれでも）和玩家当前服务器（同じエリアのみ）；对手等级分为基本同等级（同じくらいの强さ）、比自己强（自分より强い）和随意（谁でも）；联机速度限制分为随意（谁でも）、速度1格以上（1以上のみ）、速度2格以上（2以上のみ）、速度3格以上（3以上のみ）和速度4格限定（4のみ）；比赛完成率分为随意（谁でも）和高完成率限定（高い人のみ）。

キャラクター选择：更换参加排名战的角色。

履历を阅览：查看对战过的对手的情报。

※10月24日官方放出通告，在排名战中搜索区域选择全部区域（どれでも）的情况下，搜索会出现问题。因此建议玩家在补丁修复之前，先以当前服务器（同じエリアのみ）的设定进行搜索。

网战大厅

进入后首先会看到《苍翼默示录》世界观中的世界地图，各个服务器也冠以游戏中各个都市的名字，从右上角也可以查看到当前服务器的游戏人数。选择一个人多的服务器进入，然后选择人较多的大厅进入即可。

进入大厅后，玩家会以虚拟形象的方式出现。大厅的环境模拟了街机厅，玩家前往空着的对战机台，即可跟对面的玩家展开对战。在大厅中，左摇杆或方向键控制角色移动，×键改变移动速度，△键可以发表情，□键查看当前大厅玩家列表（会显示通信速度），R1/R2改变对话窗口大小，L1/L2可以打字发信息，Start键则是打开菜单。想要离开当前大厅，可以从菜单中选择“退室する”，也可以直接从大厅中央的门离开。

D-Code编集

在这里可以编集自己的详细情报。“アイコン”是其他玩家搜索时看到你的图标显示；“プレート”是其他玩家看到你的详细情报时显示的面板；“アバター”是自己在网战大厅行走时的虚拟形象；“よくプレイする时间带”是填写自己经常在线的时间，方便其他玩家寻找自己对战；“称号”是反映在详细信息中的头衔，大部分需要用P$点数购买，然后自由组合；“一言メッセージ”类似于个性签名。全部设定完毕后，按下“设定内容を反映”就能保存完毕了。



玩家自由战

ルーム作成：建立自己的房间，可以详细设定各种条件。其中值得一提的是“ルームタイプ”的设定，“对战＆观战ルーム”是传统的两人对战，其他人一起观战的模式；“全员乱战ルーム”是房间中所有玩家可以两两捉对同时对战的模式；“トレーニングルーム”是邀请对手一起进入练习模式；“リプレイ鉴赏ルーム”无法对战，由一名玩家播放录像，其他玩家可以一起观看。而且这些设定都可以在房间建立以后更改，非常方便。

ルーム检索：设定条件搜寻房间。

履历を阅览：查看对战过的对手的情报。

招待メールを确认：确认朋友给自己发的对战邀请，可以直接进入朋友建立的房间。



COLLECTION

收藏鉴赏类。下分录像鉴赏（リプレイシアター）和画廊模式（ギャラリーモード）。

リプレイシアター：网战上自己打过的对战都会自动保存下来，可以在这里随时回顾。录像保存的筛选可以在OPTIONS分类的“网络设定（ネットワーク）”中进行详细设定。



ギャラリーモード：查看与购买游戏中的CG、影像、同人插画。其中在“ITEM”一栏下可以购买角色的颜色和UM角色使用权（UM角色使用权需要完成无限战神模式才能开放，或者是直接在PSN商店购买）。注意本作中的系统音全部是DLC要素，无法在画廊模式下进行购买。

OPTIONS

游戏设定类。该分类下可以对游戏进行各种设定，就不一一阐述。其中比较重要的是“システム”选项下的“インストール”，可以对游戏进行安装，加快读取速度，推荐一开始就安装。

奖杯攻略

虽然白金的总体难度不算高，但若是不擅长 FTG 的玩家，则难度至少上升到 7，耗时也要视情况延长 10 小时左右。最难的奖杯涉及到一点点运气，需要玩家有一定耐心。另外最后 6 个隐藏奖杯与 DLC 角色相关，必须花钱从 PSN 商店中下载 TERUMI 和 KOKONOE 的使用权才能获得（初回版中附赠 TERUMI 的下载码），不过不关系到白金奖杯的获得。注意所有关于角色和系统的奖杯，都不能在教学模式、练习模式和挑战模式中获得，而且达成条件时玩家必须处于 1P 位置。

白金难度	5/10
白金所需时间	40小时
在线奖杯	5
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	两个手柄

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
57	48	5	3	1



白金路线

1. 完美通关故事模式。

2. 选用故事模式通关后解锁的KAGURA，通关一次街机模式。

3. 在练习模式中选择一名主力角色，练习半小时以上，熟悉其技战术与连段。

4. 使用该角色挑战深渊模式，突破 5 个迷宫。

5. 回收教学模式、竞赛模式、建御雷神挑战模式、无限战神模式和挑战模式的奖杯。

6. 进入对战模式，用第二个手柄配合，拿到全部角色相关奖杯。注意角色相关奖杯只能在 1P 位置达成条件才能获得。

7. 完成网战模式下的所有奖杯，并在录像鉴赏模式下播放其中一段网战录像。

8. 进入画廊模式，获得画廊模式的相关奖杯。（如果未达成，可以用 P$ 点数购买相关项目。）

刻の幻影 （白金）

取得条件: 获得所有奖杯

奖杯说明: 不包括列表最后的六个DLC奖杯。

放課後BBタイム! （铜杯）

取得条件: 完成チュートリアルモード

奖杯说明: 完成该模式下除“战术指南”以外所有的指南。全部可以用FN1跳过。

続きはストーリーモードで! （铜杯）

取得条件: 完成アーケードモード

奖杯说明: 任意一名角色完成アーケードモード均可获得。建议选择KAGURA，可同时获得“男は黑に染まれ”的奖杯。

多分これが一番高得点だと思います （铜杯）

取得条件: 通关スコアアタックモード时获得2亿分

奖杯说明: 该模式下通关即可额外获得3000万分。另外PERFECT胜利奖励500万分，连胜两局奖励1000万分，无伤胜利奖励1000万分，且无伤和PERFECT得分可以叠加。与总共10名角色的战斗中，只要一场不败，并达成6场PERFECT胜利即可获得该奖杯。

進撃のハイランダー （金杯）

取得条件: 全角色完成ハイランダーアサルトモード

奖杯说明: 本作最难的奖杯。这里的全角色指的是除KAGURA、TERUMI和KOKONOE以外的角色。建御雷神的打法在前文中已经提到过，这里给出全角色的个别详细战术。

RAGNA：对头部攻击用 JCJD > (jc) JCJD > J214D，对核心攻击用 OD 状态下 632146D。

JIN：对头部攻击用 JCJ2C > (jc) JCJ2C > JD > J214C，对核心攻击用 OD 状态下 632146C。

NOEL：对头部攻击用 JCJB > (jc) JCJB > J236C，对核心攻击用 OD 状态下 JCJBJC 循环。

RACHEL：对头部攻击用 JBJC > (jc) JBJC > J236C，对核心攻击用 OD 状态下 632146C（之前的所有 J236C 电柱正好设置在核心面前）。

TAOKAKA：对头部攻击先用 J236BBBBB，打出硬直后立刻换 236C（连打），对核心攻击用 OD 状态下 236C（连打）。

TAGER：移动依靠 236B（最大蓄力）来完成，可以无视 BOSS 的所有攻击。对头部攻击用 236B（最大蓄力）派生 236A，对核心攻击用 OD 状态下 236236B 派生 236236B。注意 TAGER 的移动能力很难对应浮游炮骚扰和全屏攻击，前者在必要的时候可以用 236236B 清理掉，后者基本上只能放弃了，好在血量够多，平时费血的情况也不多见。

LITCHI：对头部攻击用 JBJC > (jc) JBJC，对核心攻击用 JBJC 循环。BOSS 的非下段攻击可以用 41236D 来防御。

ARAKUNE：该角色是本模式最大的难点，需要重点解说。首先平时的移动以 2 段前跳来完成，同时确认帝的攻击方式，如果是追踪镭射炮（或者其他确认无法伤及自身的招式），就立刻空中出 J6C 循环赶路。来到 BOSS 吞噬招式的极限攻击距离后，先看 BOSS 的行动，确认是镭射炮或者吞噬或者震地后就立刻 J6C 突入，命中 BOSS 后再出 J236C，这样很可能将 BOSS 打出硬直。将 BOSS 打出硬直后落地，重复 5C > 6C 派生 6C 派生 2C 来进行输出。BOSS 使用蓄力镭射炮时，一定要第一时间出 5C > 6C 派生 6C 派生 2C 来将其打断，大概需要两个循环的时间，如果时间比较紧张，建议使用 RC 来取消掉最后派生 2C 的硬直，可以加快攻击节奏。露出核心后，立刻开 OD，然后不断 5C > 6C 派生 6C 派生 2C 循环，有剩余的 HG 槽的话用 RC 来加快攻击节奏。BOSS 出全屏镭射炮时，移动手段选用空中 J6C 循环，因为可以自动避开地面的第一击，比起其他角色来要稍微安全一些。由于该角色在攻击输出时频率不够高，且自身破绽极大，建议以自身安全为主，步步为营保存血量，千万不要贪心。必要时刻记得用 RC 取消招式硬直来回避危险。

BANG：对头部和对核心攻击均用 JCJ2C > J623B。注意不要开 OD，否则不能进行空防不说，攻击节奏还会变化，不适合没有练过他的玩家。

CARL：首先自身靠近 BOSS 后，用 22D 将人偶召唤过来，然后对头部攻击。本体用 JB > (jc) JBJC > J214C，同时操作人偶以 41236D 攻击。对核心攻击用 OD 状态下 236236D，本体同时以 JBJC > J214C 攻击。

HAKUMEN：对头部攻击用 JC or J2C，对核心攻击用 OD 状态下 214214B 后 632146C 连发。

TSUBAKI：对头部攻击用 JBJCC > J214C or J214D，对核心攻击用 OD 状态下 632146B，本体继续 JBJCC > J214C or J214D。

HAZAMA：由于地面移动能力低下，移动方式主要依靠 J9D 派生 D 来完成（JDASH 会有一段不能防御的时间，相比之下没有 J9D 派生 D 来得安全）。对头部攻击用 JCCCCC > J214B，对核心攻击用 OD 状态下 236236B。

MAKOTO：对头部攻击用 JCC > (jc) JD (LV3)，对核心攻击用 OD 状态下 632146D。

VALKENHAYN：对头部和核心攻击均用 JBJC > J214B，一旦打出硬直即可开 OD 抢血。远距离移动时可以利用 D 狼化后的 6D，速度极快，基本上可以 100% 阻止蓄力镭射炮。

PLATINUM：对头部和核心攻击都用 236B，HG 槽用来 RC 取消攻击核心时 236B 的硬直以提高输出频率。由于 PLATINUM 即使 2 段大跳也够不到最高点的浮游炮台，因此在看到浮游炮出现后，应该先防住一波炮击，然后 236B 打掉正面的炮台，如此重复。

RELIUS：对头部攻击用 JB > (jc) JBJC > J236C，对核心攻击用 OD 状态下 236236D，本体继续 JBJC > J236C。

AMANE：对头部攻击用 JD（长按）or J6D（长按），对核心攻击用 OD 状态下 236DA 派生设置，然后 5D 循环。

BULLET：由于移动速度低下，且缺少远距离判定招式和高威力多段打击技，也是深受 BOSS 折磨的角色。移动只能 2 段跳或者 JDASH 步步为营前进，在极限距离确认 BOSS 出招产生空隙后再突入。攻击头部用 JB > (jc)



JBJC，确认打出硬直后立刻发动 OD，继续 JB＞(jc) JBJC 抢血。由于移动能力和招式判定距离不理想，她能打断 BOSS 蓄力镭射炮的机会极其有限，因此平时要多用硬直后的 OD 攻击抢血，不要把核心攻击当成惟一的输出机会。如果有机会打出核心，就连发 OD 状态下的 236A(长按)，HG 槽可以用来取消收招动作，进一步提升伤害。另外 BULLET 因为攻击判定的问题，受浮游炮牵制的时候非常痛苦，笔者个人的对应方式为防住一波炮击后，第一时间垂直 2 段大跳 JC 打掉顶部的炮台，如此重复 3 次。

AZRAEL：对头部攻击用 JBJC＞(jc) JBJCJD，对核心攻击用 OD 状态下 236236D。另外 AZRAEL 对部分难缠的攻击(例如浮游炮骚扰、连续镭射炮)可以用 214B(长按)来对应。

ν=13=：开场 22A 切换成近战模式(头上有光环)，对头部攻击用 236C 循环，对核心攻击用 OD 状态下 632146D。

μ=12=：平时在 BOSS 的吞噬攻击极限范围处，不断以 JD(长按)设置浮游炮对头部进行攻击。BOSS 进入蓄力镭射炮状态后，立刻近身 5C＞2C 循环。对核心攻击则先设置浮游炮，然后以 OD 状态下 632146D 输出。

IZAYOI：对头部攻击用通常模式 JAJBJC 循环，对核心攻击用 OD 状态下零织模式下 632146D 召唤副机，再以 236236C 输出。

KAGURA：对头部和核心攻击都用 2(长按) 8C。

TERUMI：对头部攻击用 JC＞(jc) JC＞J2D，对核心攻击用 OD 状态下 623B。

KOKONOE：对头部攻击用 6C＞J2C，对核心攻击用 OD 状态下 236C。

ボスラッシュ!
银杯

取得条件: 在アンリミテッドマーズモード中战胜10人

奖杯说明: 本作的无限战神模式中，对手的强度比前作更强更难缠。不过这个奖杯其实并不要求打通该模式，而是只要在这个模式中“累计”战胜10人即可，即是说将第一名角色打败10次都可以。推荐选择最好对付的BANG。

PSで买えない价值がある
金杯

取得条件: ギャラリーモード收集率达成50%

奖杯说明: 注意收集率50%是加算画廊模式四项分项下的所有收集要素。完成故事模式、深渊模式、竞赛模式和建御雷神挑战模式的奖杯后再来画廊，基本就可以获得该奖杯了。不够的话就用P$点数随便买点500、1000的同人图。

努力→胜利→友情!
铜杯

取得条件: 在トレーニングモード中训练30分钟

コンボリスト
银杯

取得条件: チャレンジモード中完成500问

奖杯说明: 每个角色的前20条连段都比较初级，如果是有FTG基础的玩家，即使是完全没摸过的角色，相信也能在15分钟以内完成他的前20条。本作算上两名DLC角色一共有26人，每个角色打完20条，获得该奖杯绰绰有余。

たんけんイカルガのまち
银杯

取得条件: 在アビスモード中通关5个迷宫

To Be Continued
铜杯

取得条件: 在ストーリーモード中完成EP1

そして续编へ……
金杯

取得条件: 在ストーリーモード中完成全部章节

奖杯说明: 参照前文的“故事模式”详解。在剧情中按STRAT键调出菜单，将“テキストスキップ”设定为“すべて”，然后按R1可以快进所有剧情，能够在1小时内完成该奖杯。

动画を见るときは部屋を明るくして离れて见てね
铜杯

取得条件: 在リプレイシアター中观看一次录像

奖杯说明: 由于录像只会保存网战录像，因此这是实质上的线上奖杯。

女子力アップ☆
铜杯

取得条件: 编辑D-Code

上出来だ! 褒めてやろう!
银杯

取得条件: 网战等级提升至初段

奖杯说明: 本作的网战优化非常好，即使是1格信号都能对战，而且在初段之前即便输掉对战也能获得经验，因此纯粹是时间问题。不过直至截稿前，排位战都一直存在着挑战他人时几率卡死在搜索界面的BUG。有线网可以通过拔网线来解决，无线网就只能关闭游戏重开。因此该奖杯虽然并不难，但视情况或许会成为最耗时的奖杯。建议在修复之前一直选择エントリー模式。

ここは最高の鉏场ではないか!
铜杯

取得条件: 在プレイヤーマッチ中获得胜利

奖杯说明: 随便叫上个朋友打赢一场即可。

最高の强者が集まる最高の舞台
铜杯

取得条件: 在オンラインロビー模式下进行3场对战

终わらせますよ!
铜杯

取得条件: 发动OD

法阵展开!
铜杯

取得条件: 在OD状态下发动DD技KO对手

まずはそのガードをぶち坏す!
铜杯

取得条件: 发动CT100次

クラッシュ☆バングー
铜杯

取得条件: 用CT破坏BANG的防御

スーパーぬるぬる魔神
铜杯

取得条件: 拆投100次

ナイスバースト!
铜杯

取得条件: 发动Burst时冲击波没有接触到对手

奖杯说明: 用远程飞行道具触发Burst即可。

Blue sanction
银杯

取得条件: 打出全部角色的AH

奖杯说明: KAGURA、TERUMI和KOKONOE三名角色不在对象内。

俺のモノになってくれ!
铜杯

取得条件: 用AMANE的AH命中所有男性角色

奖杯说明: 目标为RAGNA、JIN、HAZAMA、BANG、CARL、TAGER、ARAKUNE、HAKUMEN、RELIUS、AMANE、AZRAEL和VALKENHAYN。KAGURA和TERUMI不在对象内。

さて、实验の时间だ……
铜杯

取得条件: 用RELIUS的AH命中所有女性角色

奖杯说明: 目标为NOEL、RACHEL、TAOKAKA、LITCHI、TSUBAKI、MAKOTO、PLATINUM、BULLET、ν=13=、μ=12=和IZAYOI。KOKONOE不在对象内。

Hello world!
铜杯

取得条件: 第一次启动游戏

第666拘束机关开放!
铜杯

取得条件: 选择RAGNA打出666伤害

奖杯说明: 先让对手进入危险状态(耗完盾防槽)，然后RAGNA用JA＞5A×2的连段。

刹那如月雪华尘
铜杯

取得条件: 选择JIN在一局对战中用22C命中对手9次

チャンバー内、正常加压中
铜杯

取得条件: 选择NOEL用236C打出CH

今日は风が骚がしいわね
铜杯

取得条件：选择RACHEL在一局对战中使用D系吹风20次

62秒でケリをつけるニャス！
铜杯

取得条件：选择TAOKAKA，在对战倒计时62秒时用J236236D将对手KO

奖杯说明：先将对手打残蓄气，在62秒时发动OD停止时间后再出招比较稳妥。

まだまだルーキーだな
铜杯

取得条件：选择TAGER在一局对战中用J360C（空中一圈C）命中对手3次

御无礼
铜杯

取得条件：选择LITCHI用AH打出CH

怒首领虫 大复活
铜杯

取得条件：选择ARAKUNE打出100HITS以上

奖杯说明：先将ARAKUNE打成残血，然后ARAKUNE满HG槽发动OD，在OD状态下使用连段236236C＞236236C。

お前の铁槌に钉を打て！
铜杯

取得条件：选择BANG，在OD发动中使用236236D将对手KO

奖杯说明：BANG的236236D发动条件是风林火山标记点亮，因此要先用5D、2D、6D和JD命中对手。然后蓄满50%HG槽，让对手残血后发动OD，然后出招即可。

かるるカンタ-ビレ最终乐章
铜杯

取得条件：选择CARL，用623C起手、214214D收尾的连段将对手KO

奖杯说明：对手选择TAGER。首先CARL蓄满100%HG槽，将TAGER推到版边，然后将TAGER体力控制在2000左右，用22D把人偶召唤到身边来。最后使用连段623C（第2击）＞（RC）2C＞2C＞214214D即可达成。

なんだ、ただのハクメンか
铜杯

取得条件：选择HAKUMEN打出10000以上伤害的连段

奖杯说明：对手选择TAGER。首先HAKUMEN蓄满八勾玉（可以用3次6D来加快速度），将TAGER推到版边，然后TAGER消耗完盾防槽进入危险状态。最后用连段6C（最大蓄力）＞OD＞5C＞41236C（第1击）＞CT＞2C＞J214B＞J66＞JC＞5C＞632146C即可达成。注意2C之后的J214B速度要快，然后J66是在还没落地之前延迟出，JC尽量打低点，让落地后的5C能够碰到TAGER。

ソードサマナーの数を数えろ
铜杯

取得条件：选择ν=13=，在一次连段中使用全部D系空间剑攻击

奖杯说明：远程模式下4DD＞236D＞（RC）5DD＞6DD＞2DD＞JDD＞J2DD。

ヒントは……
铜杯

取得条件：选择TSUBAKI，在一次连段中使用全部D版必杀技

奖杯说明：对手选择TAGER。先蓄满50%HG槽和LV5的D槽，然后将TAGER推到版边。发动214214D的超必杀技，然后开OD，在OD状态下使用连段623D＞J236D＞J214D＞6C＞4（长按）6D＞236D＞214D＞22D。这套连段的要点在于6C之后要立刻拉住4蓄力，4（蓄力）6D和236D之间一定要接得快。

この男、人を骗し食らう蛇
铜杯

取得条件：选择HAZAMA，用OD状态下的214D派生632146D将对手KO

见せてやる、クサナギの剑を！
铜杯

取得条件：选择μ=12=在一局对战中使用63214B 10次

その强さ、ギャラクシー级！
铜杯

取得条件：选择MAKOTO在一局对战中使用所有的LVG攻击命中对手

奖杯说明：对应招式为5D、2D、JD、236A派生D、623C派生D、46派生D、214A派生D、214B/C派生D、214A派生C派生D、236D、632146D、236236D派生D派生D、2363214D。以上这些招式全部要在OD状态下打一遍。建议先将对战局数改为至少5战3胜，时间改到无限。

パーフェクトよ、ヴァルケンハイン
铜杯

取得条件：选择VALKENHAYN，获得一场PERFECT胜利

このロリコンどもめ！
铜杯

取得条件：选择PLATINUM在一局对战中使用2（长按）8C当身成功3次

トラバサミノール再び
铜杯

取得条件：选择RELIUS在一局对战中使用22A/B/C 10次

インフィニット☆ジャスティス
铜杯

取得条件：选择IZAYOI在一回合中蓄满16格零织槽

CheapFinish！
铜杯

取得条件：选择AMANE，使用各种D系攻击以防御磨血的方式胜利

わたし一人で十分だ
铜杯

取得条件：选择BULLET，在OD状态下使用720A（转2圈A）派生720D派生1080D（转3圈D）将对手KO

奖杯说明：这个DD技派生需要消耗100%的HG槽，而且对手如果体力在2100以下就无法派生，所以要注意控制对手的体力，保持在2100以上，5000以下正好。

杀ッテヤルデス
铜杯

取得条件：选择AZRAEL，在附加上下两个弱点的情况下，使用236236D命中对手

男は黑に染まれ
铜杯

取得条件：选择KAGURA完成アーケードモード

漆黑のスサノオ
铜杯

取得条件：选择TERUMI完成アーケードモード

弱い者イジメは好きじゃねぇなぁ！
铜杯

取得条件：在チャレンジモード中完成TERUMI的20条命题

俺様のゲージがこんなに溜まりやすいわけがない
铜杯

取得条件：选择TERUMI在一局对战中使用所有的DD技命中对手

奖杯说明：参照MAKOTO的相关奖杯，改动对战局数和时间。

「最强」と「最高」の娘
铜杯

取得条件：选择KOKONOE完成アーケードモード

科学こそ力だ！
铜杯

取得条件：在チャレンジモード中完成KOKONOE的20条命题

ファイナルフュージョン承认だ！
铜杯

取得条件：选择KOKONOE，用2363214C打出10000以上伤害

奖杯说明：首先KOKONOE蓄满100%HG槽，损失一定体力（50%以上为佳），自己紧靠版边，对手在距离自己约半个画面的位置。然后对手耗完盾防槽，进入危险状态。当对手进入危险状态后，KOKONOE立刻发动OD，然后在版边用22B安置发电装置，接着前冲起跳与对手换位，面朝版边的方向最速发动OD状态下的2363214C（最大蓄力）。最大蓄力的OD版本镭射炮加上发电装置的伤害，打中危险状态下的对手，正好可以超过10000伤害。





其实本作是我第一次接触《泪洒三重冠》这个系列的，之前倒是有很多好友给我推荐过，但一直没玩。于是这次新作发售后我就决定借此机会尝试一下了。虽然最初玩试玩版的时候，三头身的画面确实让我惊悚了一下，但是通关之后，游戏给我的感觉还是挺不错的。至少作为策略游戏来说，本作的研究空间非常丰富，只可惜赶制攻略的原因无法让我细细品味，限于时间和篇幅关系，本期攻略也只能为大家带来系统分析和主线流程的攻略。虽然有些遗憾，但依然希望这篇攻略能帮助到大家吧。

文 宇宙人　美编 NINA

泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔		Aquaplus	策略角色扮演
PS3	テイアーズ・トゥ・テイアラⅡ 霸王の末裔		日版
	2013年10月31日	本地1人	6980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

基本操作

AVG部分

按键	作用
○键	阅读
×键	隐藏消息窗
□键	快进，默认设置是只快进已读部分
△键	打开设定画面
R1/L1键	阅读已读文章
START键	自动阅读



战斗部分

按键	作用
十字键/左摇杆	移动指针
右摇杆	镜头旋转
○键	打开指令菜单/显示角色情报
△键/□键	调整角色朝向
×键	取消
R1/L1键	快速把光标移动到未行动的队伍上
R2/L2键	视角拉远/拉近
L3键	显示、隐藏HP槽
R3键	战斗演示速度调整
START键	打开出击菜单

快捷热键

R1+L1+R2+L2+START+SELECT键：回到标题画面。

据点&游戏推进

本作的流程可以分三个部分，首先是剧情部分，以类似文字AVG的形式推进，剧情战斗开始前、结束后，或者在据点菜单中选择带“！”号的项目都会触发剧情。

剧情结束之后就会进入据点、地图画面，玩家可以选择在农具市或者购买部整理装备，或者进入大地图，选择非剧情战斗的地点会触发自由战斗，玩家进入下一场战斗之前可以在自由战斗中练练级，刷资金或者刷素材打造更强的合成武器。

准备好之后，选择有提示的地方就能进入战斗。



©2013 AQUAPLUS.

角色能力参数



1.名称
2.种族
3.移动类型，有走路、飞行和瞬间移动三种，移动方式会受到地形的影响
4.职业
5.异常状态
6.属性
7.等级，蓝色槽是经验值，100点升级一次，级别越高，取得经验值越少
8.熟练度，熟练度等级提升会学会新的必杀技、魔法、技能、甚至会增加Chain Stock，跟等级同样是100点升一级
9.MOVE，即移动距离
10.HP
11.MP
12.Chain Stock
13.各项能力参数

ATK	物理攻击力
DEF	物理防御力
HIT	影响使用物理攻击时的命中率
MAG	魔法攻击力
RST	魔法防御力
AVD	影响受到物理攻击时的回避率

技能装备（スキル）

角色熟练度提升除了能学会必杀技和魔法之外，还会学会一些被动技能。队长技能也属于被动技能之一，但是默认已经装备上了。其他技能可以装备5个，技能会消耗一定的COST值，装备在身上的技能COST值总和不能超过该角色的最大值。除了熟练度升级之外，利用技能书也能让角色学会技能。一些装备上也会带有特殊的被动技能。



战斗系统

战斗开始&结束



跟大多数策略类型游戏一样，战斗开始之前会提示玩家胜利和失败条件。另外还有Bonus一项，Bonus条件就算没有达成也能过关，但是会影响到过关之后的评价。此外游戏还有一个全部关卡Bonus达成的奖杯，因此如果可以还是尽量以达成Bonus为目标战斗吧。

战斗结束之后会根据玩家的表现给予评价，评价最高S级，最低C级别，评价越高奖金越多。高评价出现的合成素材更多，而低评价则会出现更多技能书、装备等。自由地图上的战斗是不会有评价的。影响评价有以下几项（1~4项越少越好）：

1. 战斗结束的回合数；
2. 我方战斗不能的角色数；
3. 等级比对方最高级角色还要高的我方角色数；
4. 再挑战次数；
5. 象车是否被破坏。

出击准备画面



画面右上角显示的是这场战斗最多出战的人数，画面右边是玩家队伍成员的名单，名单最右边的E表示出战角色，红色E表示强制出战，而绿色的E是让玩家选择。出战的人数可以少但不可以多。绿色E并且带王冠符号的是队长。队长默认是玩家第一个选择的角色，也可以按□键选择。每位角色都有不同的队长技能，因此玩家可以根据战斗的形势和战术来选择队长。

除了选择部队之外，还可以确认场地敌人布置以及宝箱位置。把光标移动到敌人的位置上可以查看对方的能力参数，点○键进去还能查看对方的技能、魔法和必杀技。游戏中有很多敌人拥有很变态的招式或固有技能，比如身边的敌人能力参数减半，所有伤害降低300等，因此战前的确认工作很重要。

战斗画面

1.现在回合数
2.当前角色状态
3.移动范围（箭头表示角色的移动路线，移动路线可以用□/△键改变。）
4.元素周期环
5.ハミル和タルト的觉醒槽
6.该角色的HP和MP、属性，带E符号的表示已经行动结束



浅蓝	移动范围
蓝	ZOC范围
黄	当前角色使用的普通攻击、必杀技或魔法可选择的范围
橙	选择目标，如果是魔法、必杀技会效果的范围
红	表示效果范围，玩家无法进行选择

战斗指令

移动：让角色移动，移动范围由角色的MOVE值以及场地情况决定。如果该回合内角色已经执行了其他指令，他将不能再移动。另外还要注意部分魔法、必杀技无法在移动后使用。

攻击：发动普通攻击，攻击范围视武器而定，刀剑类只能只能攻击一格，长枪可以攻击两格距离。弓箭、杖可以攻击到数格以外的目标，但是弓箭不能攻击贴近身边的敌人。



必杀技/魔法：角色能使用的特殊技能，有攻击也有辅助效果，范围、效果和消耗MP量根据技能而定。

乗る/降りる：乘骑、降落，骑上我方的兽型同



伴背上，只有部分角色能够使用。

アイテム：使用道具。

待机：移动后的角色出现的指令，选择之后该回合行动完成。

装备品确认：确认该角色身上的装备。

スキル确认：确认该角色设置了的技能。

リカバ－：回复自身的 HP，要装备了相应的技能后才能使用。

チャ－ジ：回复自身的 MP，要装备了相应的技能后才能使用。

觉醒：发动觉醒。

劝诱：**カリス**限定的指令，游戏中一部分敌人让**カリス**接近之后可以劝诱，劝诱成功之后会成为我们的伙伴，并由我们操纵。

觉醒

ハミル和**タルト**限定的指令，发展了相应的剧情之后，画面下方会出现觉醒槽。受到敌人的攻击，攻击敌人，又或者我方有人被击破都会令觉醒槽增加。蓄满之后就能发动觉醒。两人觉醒之后战斗力会大幅提升，必杀技、魔法也会发生变化。觉醒之后该角色可以移动两次，但是第二次移动后不能攻击，如果不移动则可以攻击两次或发动必杀技 or 魔法两次。

ハミル觉醒有一定几率陷入暴走状态，暴走状态下的**ハミル**会不受控制地行动，甚至会不分敌我地攻击最接近他的角色。觉醒会维持两个回合，进入第三个我方回合时觉醒状态就会解除，然后角色会陷入疲劳状态，该状态下该角色能力参数会削弱到最低，而且只能移动一格，随时都有被秒杀的危险，因此觉醒必须要用在刀刃上，而且还要做好虚弱状态的应对策略。



反击

敌我双方的角色受到攻击的时候，如果攻击者在被攻击者的攻击范围内，并且没能击杀被攻击者就会遭到攻击。注意弓箭和杖是无法反击的，当然它们的攻击也不会遭到反击。此外，使用魔法攻击也不会遭到反击。攻击的时候可以在画面上看到双方的命中率，以及攻击的属性。

Chain Stock

角色状态栏最下方有一条 Chain Stock 槽，Chain Stock 初期只有一段，但是随着 Skill 等级提升会增加，最高有 4 行。攻击、或者受到攻击都能让 Chain Stock 增加。Chain Stock 主要有两种作用，分别是 Chain 攻击和 Boost 魔法。此外，部分高威力的魔法、必杀技也会消耗一定量的 Chain Stock。

Chain攻击

如果已经蓄满了 Chain Stock，物理型的角色使用普通攻击的时候画面就会出现一个快速缩小的圆圈，当圆圈变成红色的一瞬间按下○键，角色就会消耗一格 Chain Stock 使出 Chain 攻击。Chain Stock 只要足够，该角色甚至能使出三段，甚至四段 Chain Stock。最后一段攻击通常还有很华丽的演出效果。Chain 攻击对秒杀敌人有很大的帮助，而且游戏中有发动 1000 次 Chain 攻击的奖杯，因此有机会不要吝惜 Chain Stock。



Boost魔法

攻击时选择魔法的列表中按下□键可以消耗 Chain Stock 给魔法追加 Boost 效果。Boost 魔法消耗的 Chain Stock 量是根据魔法而定的，高级的魔法会消耗两格以上。Boost 魔法主要作用是增强威力，部分移动后不能使用的魔法追加 Boost 效果之后会变成可以使用。



劝诱

进入第八关**カリスの**特训之后**カリス**就能学会劝诱敌人的能力。可劝诱的对象主要是野生生物。人类、没有心的东西、超大型怪物以及敌队长的怪物无法劝诱。劝诱的时候画面会出现一个圆形图，当不断缩放的圆圈与蓝色区域重合的时候按○键，这样就能劝诱成功。劝诱成功之后，怪物会在一定回合之后醒来，但如果让人骑上去，怪物就永远都不会醒来了。部分关卡的胜利条件或 Bonus 要求玩家全灭敌势力，如果有其中一个敌人在被操纵的状态下，就算不杀死它也能算达成目标。可同时操纵的对象只有一个，在操纵状态解除或者该怪物战死前，不能劝诱其他怪。



乘骑

タルト、**カリス**等角色可以乘坐上我方的一些动物型同伴，比如大象，以及部分**カリス**劝诱回来的部分敌人等。乘骑之后会作为一个整体行动，能力参数由更高的一方决定，行动距离由坐骑决定。坐骑的 HP 扣光之后，乘骑的角色就会下来。普通攻击也是以坐骑为准，但是坐骑和乘骑者双方的技能、必杀技都可以使用。获得的经验值会比正常情况少一些，但是坐骑和角色都能获得经验值。

象车

象车是我方战场上非常重要的设备，主要作用是运输我方队伍。象车分大象和车体两部分，一个回合里面各自有一次行动机会，大象跟队伍其他成员一样，可以移动、攻击、使用魔法，受到攻击的时候甚至还会反击，但由于体型关系，如果转身的位置受到阻碍，大象将无法进行攻击或者反击。而车体由大象牵引移动，不能攻击，但是可以派遣、回收角色。其他角色走到车体的位置可以回收进入其中，并且每个回合回复一定量的 HP 和 MP。只要出击数没达到最大，象车就能派出新的角色参战。有人战死了也可以派出其他人增援。大象和车身的 HP 分开，但是如果大象被击破，车体也会跟着被破坏，里面的角色也会变成战斗不能状态。

协力攻击

随着流程推进，特定角色之间会学会协力攻击。协力攻击的条件非常苛刻，具体根据实际招式来定，而且一场战斗中只能使用一次协力攻击，但是威力也是非常可观的。

属性&元素周期环



游戏中有7种属性设定，其中互相制衡的关系为“火→风→地→水→火”以及“星→圣→暗→星”。无论敌我双方每个角色都有一个属性，普通攻击也会带有该属性的效果。**クレイト**后期还会同时拥有两种属性。攻击的属性如果克制对方，伤害就会增加，反之则会削减。

元素周期环是本作新增的要素，画面右下方的团就是元素周期换。图中有代表各个属性的柱子，对应克制关系的箭头。其中在图案最上方的属性柱子会发光，这表示该属性在本回合内进入好状态（好调期），每个回合，周期环都会根据箭头的方向转动一格。好状态的属性也会随之变换。在好状态下，对应属性的角色除了移动距离和HP、MP之外，各方面能力参数都会有一定量的提升，而且该属性的魔法、必杀技威力也会大幅增强。善用元素周期环的是本作战斗的一大重点。

ZOC



全称Zone Of Control，敌我双方每一个角色会有ZOC范围，一般跟普通攻击范围相同，弓箭、杖等武器的ZOC范围也是前后左右1格。角色移动的时候，不能从敌方角色的ZOC范围穿过去，只能停留在该格上或者绕过去（可以理解成擦肩而过时会被拦截）。善于利用ZOC可以有效限制敌人的行动，给防御力低的角色提供保护。不过后期有些BOSS级别的敌人能无视我方的ZOC移动。

角色朝向

跟大多数策略游戏一样，本作的角色有朝向的概念，从侧面进攻会比正面有更高的命中率和伤害，背后又会优于侧面。因此战斗时推荐尽量从背面或者侧面进攻。此外，我方回合任何时候都可以按□键和△键调整角色的朝向。尽量利用各种因素来保护自己的背后吧。

魔法阵

部分场地某些格子上会出现魔法阵，不论敌我双方站在这些魔法阵上都会受到其效果影响（通常好的魔法阵一开始就会被对方占了），以下是各种魔法阵的效果：

魔法阵	效果
诅い魔法阵	紫色，无法回复HP
弱体魔法阵	黄色，被攻击会受到更多的伤害
回复魔法阵	绿色，每回合会回复一定量HP
防御魔法阵	蓝色，受到的伤害减轻

陷阱



部分场地有陷阱的存在，陷阱的位置固定，但完全无法看见，只有经过的时候才会触发，陷阱对敌我双方都是有效的。移动的时候如果经过了陷阱会受到伤害，并且无法再移动以及执行其他动作。

异常状态

图标	名称	效果
	麻痹	角色无法行动，而且无法回避攻击
	睡眠	角色无法行动，无法回避攻击，而且ZOC消失，DEF减半
	毒	我方回合开始的时候会受到HP最大20%的伤害，但最低只能扣到1
	混乱	玩家不能操作该角色，我方回合开始前会不分敌我攻击最近的队伍
	忘却	无法使用必杀技和魔法
	暴走	效果跟混乱一样，2回合后自动解除，期间无论道具还是魔法都无法回复
	疲劳	角色能力参数下降到平常的1/5，移动范围固定为1，下回合解除，期间无法用魔法或道具回复
	石化	角色无法行动，ZOC消失，无法回避攻击，而且受到攻击会马上死亡
	钝足	移动距离减半（小数点后的数值舍弃）
	诅咒	无法回复HP
	操纵	被カリス成功劝诱，可以让玩家操纵的敌人

异常状态除了能用道具和魔法回复之外，有部分经过一定回合之后也会回复。除了操纵之外，同一个人不会受到重复的异常状态，新的异常状态会把旧的覆盖掉。

回溯功能

战斗的时候START菜单中有回溯（巻き戻し）选项，利用这个选项可以将战况退回去最多20个回合前。害怕走错步或者攻击MISS的玩家不用中断存档，直接回溯就行了。不过要注意回溯之后采取同样的行动，结果不会发生改变。比如攻击MISS之后，紧接着再次使出攻击也会MISS，但如果换别人先行动一次，然后再攻击则有可能改变这个结果。此外还要注意，回溯是单方向的，比如从第8回合回溯到第6回合之后，那么又想回到第7、8回合是不行的。这时候还是用中断存档的功能吧。

攻略前必读

初期练出高级角色的方法

游戏中经验值获得的量是根据角色与行动对象之间的等级差决定的，比如低级角色打中比自己等级高的角色就能获得更多的经验值，反之更小。所以等级高太多，升级就越困难。但依然有方法可以在初期获得LV99的角色。因为在游戏中，角色不论采取任何行动，只要成功就能获得经验值。因此可以在商店买99个最便宜的烧苹果（50血的回复道具），然后随便开始一场自由战斗，然后站在原地不停地自己啃苹果，因为对象是自己，所以无论升到多少级，获得的经验值都是一样的。只要稍微花点时间，初期就能获得LV99的角色了。如果该角色能学会回复魔法和“**チャ－ジ**”，那样每个回合不停地给自己回复，然后用“**チャ－ジ**”回复MP，这样也能不断升级，而且可以节省购买苹果的金钱。以后如果其他角色想升级，只要让他们给这位LV99的角色回复就可以了。



关于过关评价



虽然 LV99 的角色初期就能练出来，但本作高等级的角色数量会影响通关评价。与其半吊子地把所有角色练高，个人更建议一开始培养 1~2 个 LV99 的角色即可，只要保证其他项目不掉评价，并且快速完成战斗，依然能获得 S 或 A 评价，毕竟奖杯要求也只要总评 S，不需要全 S，而有了 LV99 的角色，Bonus 也会更容易达成。推荐个人比较推荐**クレイト**，因为高级魔法适合安全地挑战各种大型 BOSS，而她的队长技能还可以每个回合给自己回复 MP。后期学会的必杀技“**眠れる龙**”是几乎无人能及的大杀器。不过因为她没有回复技能，想追求效率只能用自己啃苹果的方法。

流程攻略

Stage 1：バルカ党の特训

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	用ディオン击败两个敌人以上
参战人数	4人（ディオン、エネアデス、モノマク、ヒスパニア兵士）

敌人情报

イノシシ×2	LV2
ホ-ネット	LV1
トビウサギ	LV2
コウモリ	LV1
ネズミ	LV1



战斗要点

敌人都是一些小杂鱼，但因为我方成员的能力也是初期的，而且目前除了**モノマク**的自身回血技能之外没有其他回复手段，所以不能掉以轻心。

开始的时候不要走得太前，特别是**ディオン**和**エネアデス**防御力比较低。**ヒスパニア**兵士士兵的防御力相对好一点，但没有回血技能也很不经打。**モノマク**是这场战斗的主力，除了因为可以给自己回血之外，还因为他的攻击力高，长枪可以隔一格攻击，避免敌人的反击。第一回合可以让**エネアデス**和**ディオン**两人先后攻击**コウモリ**将其击杀。然后让**モノマク**挡住**ネズミ**防止它伤害后面的两人。击杀靠前的三个敌人之后建议让**モノマク**和**エネアデス**各自回复一下 HP 和 MP。之后再引后面三个敌人，途中再想办法让**ディオン**捡个人头就能获得 Bonus 奖励，轻松过关。

Stage 2：石切场

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	用ハミル击败两个敌人以上
参战人数	4人（ハミル、タルト、ディオン、モノマク）
宝箱	麦わら帽子

敌人情报

トビウサギ	LV3
トビウサギ×2	LV2
モノクロウサギ	LV1
モノクロウサギ	LV2
ホ-ネット	LV1
ネズミ	LV2

战斗要点

非常简单的杂兵战，没有特别要注意的地方，**ハミル**和**タルト**会在这场战斗中加入。推荐将**タルト**设为队长，这样每回合靠近她的角色就能回复 HP 了。场地内有一个宝箱，全灭敌人之前记得拿走。

Stage 3：ハミルの蜂起

胜利条件	击破ザラス
败北条件	ハミル战斗不能、タルト战斗不能
Bonus	击破ザラス
参战人数	5人（ハミル、タルト、ディオン、モノマク、エネアデス）
宝箱	サンダル

敌人情报

ザラス	LV5
帝国兵士×2	LV2
帝国骑士	LV3
帝国神官	LV2
帝国弓兵	LV2

战斗要点

战斗限时 6 个回合，只要撑过 6 个回合就能过关。但是难点在 Bonus 要求击破**ザラス**，特别是 Hard 难度下**ザラス**能够秒杀我方的法师和弓兵，其他角色受到**ザラス**攻击之后被其他杂兵补一刀也会马上没命。另外还要注意**ザラス**和兵士能够挡下弓箭，魔法对神官的伤害极小。场地内还有个宝箱，里面是一双鞋子**サンダル**，放弃也没问题。

战斗开始时男女主角和我方的大部队被分开在场地两边，因为他们两人不能被击破，所以第一回合建议先让他们先往后面的角落回避，引诱**ザラス**去攻击另外三人，然后第二回合开始让男女主角从后追击。**モノマク**是击破**ザラス**的关键，前几个回合尽量无视杂兵，用攻击距离的优势削减**ザラス**的 HP，等男女主角赶上之后就集中火力攻击**ザラス**一口气打倒他。另外还要注意**ハミル**和**タルト**的血量要尽量维持在较高的水平，否则遭到反击有可能会被击杀，回复道具也不要吝惜。成功击破**ザラス**之后能获得奖励“**豪华な腕轮**”

Stage 4：象とキャラバン

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	用カリス击败两个敌人以上
参战人数	8人（强制出战：ハミル、タルト、カリス、カルコス、ノア、クアドリガ）
宝箱	ザクロ石、毒よけ

敌人情报

ネズミ	LV3
トビウサギ	LV4
コウモリ	LV3
モノクロウサギ	LV5
角イノシシ	LV5
ホ-ネット	LV4
イノシシ	LV4

战斗要点

比较简单的一关，**カリス**的魔法攻击伤害比较可观，因此 Bonus 也比较容易达成。场地内有三个宝箱，记得分派人手去拿即可。注意**ホ－ネット**会使用带麻痹状态的攻击，战前记得带一些解除异常状态的药出去。

Stage 5：エブロン袭击

胜利条件	破坏正确的要石
败北条件	ハミル战斗不能、タルト战斗不能
Bonus	击破イゼベル和レリウス
参战人数	9人（强制出战：メルカルト、ノア、クアドリガ）
宝箱	渔师の心意气、ザクロの实、长靴

敌人情报

队长：イゼベル	LV15
レリウス	LV10
帝国骑士	LV8
帝国骑士×3	LV6
帝国骑士	LV5
帝国兵士×2	LV4
帝国弓兵×2	LV5
帝国弓兵	LV4
帝国神官	LV5
死过司教	LV5
要石×4	

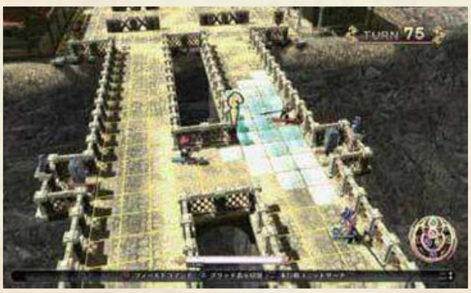


▲破坏掉要石之后坍塌的位置。

战斗要点

本关开始主人公能够使用觉醒，并且战斗刚开始的时候就会处于觉醒状态。第三回合觉醒状态解除，解除之前务必将**レリウス**打败，否则虚弱状态的主人公肯定会反过来被杀死。**レリウス**的ADV超高，战斗前要给主人公装提升HIT的装备和饰品，（觉醒前）提升到35左右命中率会变得可观很多。开战之后建议马上调派**カリス**和**モノマク**过来支援主人公。**カリス**主要是帮忙回复，而**モノマク**是为了提高输出，HIT低没关系，因为他有一击必中。杀死**レリウス**之后让**モノマク**顺便去杀死地图左下角的弓箭手。主人公和**カリス**回去跟同伴一起过桥。

如果说LV10的**レリウス**能勉强打赢，那LV15的**イゼベル**就很悬了，但取得Bonus的方法还是有的。这场战斗的胜利条件是破坏正确的要石，分别是地图左上和右下两个。破坏掉一个要石之后，要石正对着的桥中央部分会坍塌，而站在上面的人也会死掉。因此要击败**イゼベル**的关键在于怎么将她引到会坍塌的位置上并同时破坏要石。前期只要不进入**イゼベル**的移动＋攻击范围，Hard难度下她会在9个回合之后行动，EASY则会更久，同行的还有一个LV8的帝国骑士，要先想办法支开他并将其击破。**イゼベル**的魔法有4格距离，能秒杀非近战角色，而当MP充足的时候还会发动必杀技，如果没有刻意练级任何角色都能秒。要削减她的MP，死伤在所难免。**イゼベル**比较聪明，除非送一个人给她攻击，否则不会自己站到会坍塌的地方上去。笔者用的方法如图所示，清理了场地内所有的杂兵，耗光**イゼベル**的MP，除了男女主角之外至少还要留下一名同伴当诱饵。让诱饵站在图中的位置被**イゼベル**击破，然后主角去拆掉要石，这样就能击杀**イゼベル**了，只可惜用这个方法拿不到**イゼベル**身上的道具。



▲引诱イゼベル到这个位置击破。

Stage 6：タルテトス湖畔

胜利条件	歼灭敌势力或到达目的地
败北条件	我方全灭
Bonus	击破レリウス
参战人数	9人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	铸铁の铠，日阴者

敌人情报

LEADER：レリウス	LV13
帝国骑士·	LV8
シ－ギャング	LV7
ヤドカリ	LV9
帝国弓兵·	LV8
帝国司教·	LV8
帝国弓兵	LV7
紫コウモリ×2	LV7
コウモリ	LV6
ヤドカリ	LV7
帝国骑士	LV7
シ－ギャング	LV9
帝国司教·	LV9

战斗要点

相对比较简单的一战，地图最上方的白色方块地方就是脱出点，任意一位角色到达该位置就能过关，不过地形比较狭窄，能走到最上方的位置跟全灭敌人其实也差不多。**レリウス**是第二次交战，比上次上升了3级，但毕竟这次我方成员的能力也有一定程度上的提升，而且可以多安排几个同伴去围攻他，所以只要有准备，击杀他不难。地图中间的宝箱一定要用魔法师才能攻击到。

Stage 7：レオン矿山

胜利条件	15回合内歼灭敌势力
败北条件	ハミル战斗不能；タルト战斗不能；象战斗不能；象车战斗不能；村民全灭；到了第16个回合
Bonus	村民全部存活
参战人数	10人（强制出战：ハミル，タルト，ノア，クアドリガ）
宝箱	铸铁の块，モグラたたき

敌人情报

队长：ザラス	LV13
ヒュドラ	LV12
紫コウモリ×2	LV8
帝国骑士×2	LV10
帝国弓兵	LV9
オ－ク×2	LV9
オルクス	LV9
帝国弓兵	LV10
オルクス	LV10（增援）

战斗要点

这场战斗建议设置**タルト**当队长，因为她会在第二回合获得觉醒能力，而当她觉醒之后，队长技能是每回合开始给全场我方同伴回复15HP。村民非常脆弱，不过还好村民数量不多，而且除了地图最底下的村民之外，其他几个村民的安危几乎都可以不用担心。布置兵力的时候，象车左侧要尽量安排更多的远程火力，务必要争取在开始回合就杀掉画面最底下的蝙蝠敌人。此外，第二个回合在下方的矿车出口还会出现一个**オルクス**增援，同样要第一时间击破，不能掉以轻心。**オ－ク**的攻击力很高，EASY能打出60以上的伤害，Hard难度能破百，非常危险。因此最好在一回合之内将这种敌人击杀。另外，场地内还有一个弓兵站在高台上，一定要用魔法师或者弓箭手才能将她打下来。

身为队长的**ザラス**战斗力比较低。相反背后那只许德拉比较强，攻击范围很广，反击的范围也有三格，物防和HP很高，但是魔防偏低，因此推荐先用近战角色引它下来，然后让两个魔法师集中火力将其轰杀。



www.dooland.com

Stage 8：カリスの特训

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	カリス战斗不能
Bonus	用カリス骑上グリフォン
参战人数	6人（强制出战：タルト、ディオン、カリス、クレイト、カルコス、ノア）
宝箱	安息香

敌人情报

队长：角イノシシ	LV15
紫コウモリ	LV10
オルクス	LV12
水のエレメント	LV11
グリフォン	LV8
イノシシ	LV7
オ－ク	LV9
コウモリ	LV8

战斗要点

这场战斗出战的角色是固定的。而且防御力低的角色偏多。**カリス**和象的等级也不能太低。准备阶段建议将**クレイト**布置在最右边的格子上，确保第一回合能用火属性魔法攻击右边的**オ－ク**。第一回合让象直接推进，引诱**グリフォン**前进同时防止它伤害**カリス**。**グリフォン**前进之后，第二回合就能让**カリス**劝诱，成功之后还要骑上去才能解锁Bonus，所以还要等到下个回合，这期间**カリス**有可能受到**オルクス**的袭击，对方的攻击力对**カリス**恐怕是秒杀的。建议让大象继续推进，同时让**カリス**继续回复。敌方的队长角**イノシシ**对物理攻击抗性很好，但是魔法防御力偏低，让**クレイト**的火魔法可以给予重创。**水のエレメント**则相反，魔法防御力超高，用克制它的魔法都不一定能打出伤害，建议用物理攻击。画面左上角的宝箱能拿到安息香。

Stage 9：基地での乱斗

胜利条件	击破サウル
败北条件	我方全灭；アルティオ战斗不能
Bonus	打开全部宝箱，敌势力全灭
参战人数	9人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	黑珍珠の指轮、隐者のトルク

敌人情报

队长：サウル	LV16
レヌス司祭	LV13
レヌス弓兵	LV12
レヌス弓兵	LV11
レヌス司祭×2	LV12
レヌス圣骑士	LV12
レヌス圣骑士	LV11
レヌス兵士	LV12
レヌス骑士	LV14

战斗要点

开战前建议先练练级，平均LV13~14左右就行了。Bonus要求是取得全部宝箱还有杀光所有敌人。宝箱分散在场地的头尾两端，但实际上不难拿。杀光所有杂兵这个没什么好说的，把**サウル**放到最后击破即可。比较烦人的是法师，魔法攻击的伤害非常高，特防低的角色很容易被打倒。加上还有近战兵和弓箭兵配合，使得进攻难度比较高。由于参战人数有限，角色推荐**ディオン**，因为他的物理远程攻击对法师比较有效。当然他自己的魔防不高，这点也要注意。其次推荐**クレイト**和**エネアデス**，因为他们的魔法攻击对近战敌人也是非常有效的。如果**エネアデス**已经学会了回复，这场战斗可以不带**カリス**。

注意场地左边的高塔上面还有一个弓箭兵和法师，开战的时候可以把**クレイト**安排在最接近高台的地方，然后第一回合走过去用魔法将弓兵打下来，因为她自身魔法防御比较高，不用担心下回合被法师秒杀。S评价的回合数比较充裕，刚开始的时候可以稍微多派一些兵力去消灭背后三个敌人。**サウル**的移动距离比较远，要时刻留意他的移动距离。



Stage 10：奴隶商人を倒せ！

胜利条件	击破敌人队长
败北条件	我方全灭；アルティオ战斗不能；サウル战斗不能
Bonus	打开全部宝箱。
参战人数	9人（强制出战：サウル、ノア、クアドリガ）
宝箱	试金石（初级），豪华なドレス

敌人情报

队长：奴隶商人	LV15
帝国弓兵	LV13
オルクス	LV15
地のエレメント	LV14
ゴロツキ×3	LV14
イノシシ	LV13
紫コウモリ×2	LV13
乐士・	LV13
角イノシシ&アルティオ	LV12&LV13

战斗要点

战斗开始的时候建议把**カリス**配置到最接近右边的蝙蝠的位置，第一回合去劝诱那只蝙蝠，然后让蝙蝠和**ディオン**配合去拿右下角的宝箱。全军往讨伐目标的方向前进，同时要小心背后**アルティオ**的追击，虽然这场战斗不能杀死她，但杀掉她的坐骑可以降低她的威胁。另外，NPC同伴**サウル**依然会对**アルティオ**发动攻击，加上如果她攻击我方的成员也是会遭到反击的，所以一方面不能把她打得太伤，另一方面高物攻的角色要积极一点进攻。**ゴロツキ**这种敌人要特别小心，因为他们的攻击距离跟弓箭手一样远，不能给他们靠近我们的法师和弓箭手。战斗结束后**アルティオ**加入。



Stage 11：地图にない村

胜利条件	击破敌人队长
败北条件	我方全灭，村人战斗不能
Bonus	村人不受任何伤害
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	守りの初步

敌人情报

队长：パペットマスタ－	LV18
スパイダ－×2	LV16
オ－ク	LV15
オルクス	LV17
オルクス・マギ	LV16
スパイダ－	LV15
オルクス・マギ	LV17
第一次增援	
スパイダ－	LV15
オルクス・マギ	LV17
第二次增援	
オ－ク	LV16

战斗要点

这场战斗场地内有3个村民，由于被洗脑的原因他们会对我方成员展开攻击，但是我们不能杀掉他们或者让他们受伤，还好它们都使用魔法，不用会遭到反击。此外这场战斗有增援加入，因此建议速战速决。柱子附近靠近我方的位置有一个陷阱，建议找人去踩掉，免得被村民踩了。讨伐目标是大蜘蛛，开战前建议把平均等级练到LV16左右。大蜘蛛的必杀技攻击范围很广，而且附带移动能力下降的效果。魔法防御力相对较低，引它过来之后让两位魔法师集中火力重创它吧。



Stage 12：海上での遭遇战

胜利条件	歼灭敌势力；撑过8个回合
败北条件	我方全灭
Bonus	击破イゼベル和レリウス
参战人数	8人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	ダマスカス钢の块，奴隶のトルク

敌人情报

队长：イゼベル	LV25
帝国骑士	LV18
帝国弓兵	LV17
帝国司教	LV17
帝国骑士	LV19
帝国弓兵	LV18
レリウス	LV22
帝国兵士	LV18
帝国起始	LV17
帝国兵士	LV15
ダイオウイカ	LV17
ダイオウイカ	LV15



战斗要点

这一关的难点是怎样在8个回合内击杀LV25的**イゼベル**。战前建议先练练级，但是要注意高级的角色不能太多，普遍LV19~LV20，再把**エネアデス**稍微练高一点即可。因为后面几关敌人最高等级是LV23左右，太多高级的角色会影响任务的评价。跟上次一样，**イゼベル**要有人走进她的攻击范围内她才会行动，所以死伤在所难免。推荐用装备提高主人公的防御力，觉醒之后再配合**ディオン**的魔法“**臆病者のフ－ガ**”进一步提升防御力，然后再引**イゼベル**过来，然后集中火力在一回合内秒杀她。由于难度较高，本关放弃S评价也没关系。

Stage 13：砂漠で遭难中

胜利条件	敌队长击破
败北条件	ディオン战斗不能
Bonus	打开全部宝箱，消灭全部敌人
参战人数	11人（ディオン，ノア，クアドリガ强制出战）
宝箱	帝国サンダル，泥棒のトルク

敌人情报

队长：沙漠の主	LV23
グリフォン	LV16
デザ－トラビット	LV19
オオトカゲ	LV19
スコ－ピオン	LV19
ファットテ－ル	LV18
グリフォン	LV20
スコ－ピオン	LV17
オオトカゲ	LV18
ファットテ－	LV20
デザ－トラビット	LV18
スコ－ピオン	LV16
ファットテ－ル	LV19

战斗要点

场地中间的流沙地带一旦进去之后就不能移动，而且每个回合都会强制往中心移动1~2格。还好沙漠之主是不会移动的，因为**ディオン**一开始在流沙地带中，所以要在他滑下去之前达成Bonus要求比较困难。**ディオン**防御力不能太低，至少要能撑得住沙漠之主的攻击。大部队初期位置右边有一只相对比较低级的格里芬，建议一开始让**カリス**过去劝诱它，并骑上去作战。这样就能快速深入流沙地带保护**ディオン**，同时又不用担心受到流沙的影响了。之后兵分两路杀光两边的杂兵，拿齐宝箱，然后再围剿沙漠之主即可。这一关的敌人等级不高，上一战能击破**イゼベル**的话，这一战很轻松。



Stage 14：ガレ－船の反乱

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	用エリッザ打倒敌队长
参战人数	8人（强制出战：ハミル，タルト，ディオン，エネアデス，モノマク，クレイト，エリッサ，ダフニス）
宝箱	エレメントの残滓

战斗开始前**エリッサ**和**ダフニス**会加入。



敌人情报

队长：奴隶商人	LV22
帝国兵士	LV17
拳奴	LV19
ゴロツキ	LV18
ゴロツキ	LV19
乐士	LV20
ゴロツキ	LV20
帝国司教	LV21

战斗要点

非常简单的一场战斗，敌人数量少，而且等级比上一战也低。不过也因为这个原因，比敌人高级角色数量这一项可能会影响到评价。所以这关还是追求取得Bonus作战吧。Bonus取得方法也很简单，敌方队长的HP有200点，控制好伤害将它打残之后，让主人公用“手加减”将他打到剩下1血，然后让**エリッサ**送他一个魔法就能解决。**エリッザ**本身的攻击力也非常可观，只是命中率不敢恭维。

Stage 15：甲板を制压せよ！

胜利条件	击破敌队长
败北条件	我方全灭
Bonus	打开全部宝箱
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	マンイ－タ－、カチュ－シャ

敌人情报

队长：奴隶商人	LV23
オルクス	LV18
拳奴	LV20
ゴロツキ	LV19
オルクス・マギ	LV20
ゴロツキ	LV20
拳奴	LV22
オルクス・マギ	LV21
ゴロツキ	LV22
乐士	LV23

战斗要点

上一场战斗结束之后马上就会进入本战，注意这里会出现酒桶，酒桶受到攻击会爆炸，爆炸范围是2格。宝箱如果被酒桶炸开是无法拿到里面的道具的，而本关正好有一个宝箱在酒桶的爆炸范围内。因此要注意使用范围魔法的时候不要毁掉宝箱。总的来说本关难度跟上一关接近，可以轻松解决。

Stage 16：沙漠の遗迹

胜利条件	敌队长击破
败北条件	我方全灭，牺牲了3个村民以上
Bonus	歼灭敌势力，村民无人伤亡
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	贮蓄の恩惠，试金石（中级），赤い靴

敌人情报

队长：グリプス	LV23
アエミリア	LV20
ファットテ－ル	LV20
デザ－トラビット	LV21
オオトカゲ	LV22
グリプス	LV19
スコ－ピオン	LV21
デザ－トラビット	LV19
オオトカゲ	LV20
ファットテ－ル	LV22
オルクス・マギ	LV21
スコ－ピオン	LV19
オルクス・マギ	LV22
デザ－トラビット	LV21

战斗要点

又是一场村民守护战，村民一共有 4 个，不过初始位置离敌人比较远，真正受到威胁的只有左下角那个而已。左下角的敌人是**ファツトテ－ル**，物防很高，因此建议布置一个魔法师和一个移动距离 5 格或以上的角色去保护村民。另外，右上角的位置推荐布置**カリス**，开场的时候先让**ディオン**发动**盗贼のマ－チ**给她增加两格的移动距离，这样第一回合就可以去劝诱 LV22 的鳄鱼了，会给战斗带来不少帮助。

Stage 17: カルト・ハダシュ脱出

胜利条件	歼灭敌势力；12回合内找出正确的开关（站上去即可）
败北条件	我方全灭；到第13个回合
Bonus	击破イゼベル和レリウス
参战人数	12人（强制出战：エリツザ、ダフニス、ノア、クアドリガ）
宝箱	豪华なドレス，白银の块，月光のクリスタル

敌人情报

下层	
队长：イゼベル	LV28
帝国神官	LV22
オルクス	LV21
帝国弓兵	LV21
ヤドカリ	LV20
圣堂骑士	LV23
シ-ギャング	LV22
帝国弓兵	LV23
帝国司教	LV22
上层	
レリウス	LV24
オルクス・マギ×2	LV23
シ-ギャング	LV22
オルクス	LV20
圣堂骑士	LV22
帝国弓兵	LV23



战斗要点

这一关的地形比较特殊，分上下两层，强制出战的**エリツザ**和**ダフニス**在上层，而象车在下层，其余 8 个空缺可以放两个在上，6 个在下。上下层之间没有移动的手段，但是魔法和弓箭可以攻击到不同层之间的敌人，这点要注意。而作为 Bonus 奖励的**レリウス**在上层，**イゼベル**在下。上层虽然有 4 个开关，但正确的只有**レリウス**守着的那个。跟以往一样，两人的等级和能力远远高于其他敌人，**レリウス**的回避力很高，建议让魔法师去消灭他，**イゼベル**的魔法防御相对较低，同样推荐用魔法重创。两个魔法主力的角色可以上下层各布置一个。这场战斗的时间比较充裕，只要没人阵亡，拖到 11 回合结束都能拿到 S。因此刚开始的时候可以让上层的魔法师和下层的同伴去迎击**イゼベル**，集中火力打倒她之后剩下**レリウス**就轻松了。

Stage 18: バアル神殿での死斗

战斗开始的时候**レリウス**加入。

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	打开全部宝箱
参战人数	12人（强制出战：ハミル、タルト、クアドリガ、ノア）
宝箱	白银の块，妖精の笼手，妖精の泪

敌人情报

队长：ゴ-レム	LV26
グリプス	LV21
サイクロプス	LV25
トビウサギ	LV21
火のエレメント	LV23
オルクス	LV23
风のエレメント	LV22
サイクロプス	LV24
グリプス	LV22
サイクロプス	LV23
オルクス・マギ	LV22
グリプス	LV21
オルクス	LV23
サイクロプス	LV23
トビウサギ	LV21
トビウサギ	LV22
オルクス・マギ	LV23（增援）





战斗要点

相对比较简单的一关，不过敌人数量众多而且地图很大，所以难免要花很长时间在走路上。初始位置后方有一些敌人和一个宝箱，推荐让一两名角色和**カリス**留下来对付敌人，顺便拿宝箱，其他人往前进攻。留下**カリス**是因为她可以劝诱一只怪帮忙，让大部队有更多的兵力进攻。注意到第四回合的时候下方的宝箱附近那里还有一个**オルクス・マギ**出来增援，因此建议一个留下一个魔防较高的近战角色迎击，不过这名角色就不用跟上大部队了。这一关的**サイクロプス**攻击力比较高，非近战角色受到攻击有可能被秒。

准备攻击地图中央那批敌人的时候可以先等齐走得慢的成员，然后让**ディオン**发动“盗贼**のマ－チ**”增加移动距离，再一口气攻上去，顺便让弓箭手去拿两侧的宝箱。

Stage 19: タルテトス攻防战

胜利条件	击破イゼベル
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力，开启全部宝箱
参战人数	12人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	耐火の护り，安息香，语り部のトルク

敌人情报

队长：イゼベル	LV28
战象	LV24
帝国司教	LV24
帝国弓兵	LV25
重骑士	LV24
サイクロプス	LV26
帝国骑士	LV25
サイクロプス	LV25
重骑士	LV25
帝国神官	LV24
帝国弓兵	LV24
サイクロプス	LV26
战象&重骑士	LV23 & LV25
战象&帝国骑士	LV23 & LV26
帝国司教	LV26

战斗要点

开场的时候建议让**カリス**去劝诱左边的战象，然后让她骑上去，这样就能成为一个很好的肉盾了，



这场战斗难度不高，可以把人分散成两批，清掉左右两侧的杂兵。**イゼベル**会在第 8 回合左右开始行动，引诱她登陆之后就可以让弓兵从另一条桥上去开船上的宝箱，达成 Bonus。此外，每个回合我方场地都会遭受炮击。第三回合开始还会发射两发。**イゼベル**对 HP 较多的角色会使用必杀技，范围四格，但是消耗 MP 很多，只能使用两次。因此劝诱回来的战象正好能利用。不过引诱**イゼベル**的时候记得让**カリス**先下来，以免她连带被打死。

Stage 20: イゼベルとの决着

胜利条件	击败イゼベル
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力
参战人员	ハミル，タルト，エネアデス，モノマク，レリウス，ノア，クアドリガ
宝箱	萤石

敌人情报

队长：イゼベル	LV30
帝国骑士	LV26
帝国弓兵	LV25
圣堂骑士	LV27
帝国司教	LV26

战斗要点

上一场战斗结束后马上进入本战。除了象车之外敌我双方人数均等的战斗，因为场地狭窄的原因，死伤也在所难免。**イゼベル**的移动范围有5格，魔法和必杀技范围有4格。如果进入她的可攻击范围她就会马上用发动必杀技“漆黑魔枪”。**イゼベル**这次的MP足够发动两次必杀技和一次魔法攻击，都是炎属性为主，因此可以把大象推上去当肉盾，前提是大象有相应的等级和防御力。其他杂兵的数量不多，先引诱他们过来然后消灭掉，然后让队伍回复一下状态，重整旗鼓再挑战**イゼベル**吧，实在拿不到S评价不必强求。

Stage 21：ゴリアテの挑战

胜利条件	击破ゴリアテ
败北条件	我方全灭
Bonus	打开全部宝箱，敌势力全灭
参战人数	10（强制出战：ノア、クアドリガ）

敌人情报

队长：ゴリアテ	LV30
シ－ギャング	LV25
グリフォン	LV24
猎人	LV28
ディ－プアクア	LV27
战象&重骑士	LV26 & LV28
战象&重骑士	LV27 & LV27
シ－ギャング	LV27
オルクス・マギ	LV26
战象&超重骑士	LV25 & LV26
グリプス&猎人	LV28 & LV27
グリプス&猎人	LV26 & LV28
オルクス・マギ	LV27

战斗要点

讨伐目标是**ゴリアテ**，看外形就知道是一个物理型的敌人，攻击力和防御力都超高。但是移动距离只有4格，必杀技的范围都只有1格，因此只要不靠近他就不会有威胁。而且他的魔防相对较低，让魔法师站在他的攻击范围之外用魔法将他轰杀即可。击杀他之前记得先消灭掉场地内其他杂兵和拿齐所有宝箱。战斗刚开始的位置附近有一只**グリフォン**，可以让**カリス**劝诱它增强我方的战力。

Stage 22：死の王

胜利条件	击破死の王
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力
参战人数	9人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	妖精の兜、强牙
场地效果	瘴气（每回合全体成员扣一定HP）

敌人情报

队长：死の王	LV33
クマネズミ	LV28
アンク－剑士	LV28
アンク－	LV30
暗のエレメント	LV27
スケルトン	LV29
アンク－	LV28
アンク－	LV29
クマネズミ	LV26
ガイコツ骑士	LV30
暗のエレメント	LV27
アンク－剑士	LV29
クマネズミ	LV27
暗のエレメント	LV28
スケルトン	LV26

战斗要点

比较困难的一场战斗，由于是瘴气地形的缘故我方所有人每个回合会掉血，EASY难度下每回合掉50左右。而死**の**王的特殊能力是每回合让全场的同伴回复400血，这个血量对杂兵来说相当于完全恢复了，因此每个回合的攻击都要确保能杀死杂兵，而且这场战斗可派出的角色比较少，因此难度比较高。两位弓箭手和魔法师都是首选角色。瘴气跟毒一样，扣血只会扣到1，不会死。所以只要确保躲开敌人攻击范围，就算不回复也是可以的。但是麦田里面有不少陷阱，踩到就悲剧了。

Stage 23：魔の森を进め！

胜利条件	击破敌队长
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力
宝箱	妖精の剑、妖精の笼手、妖精の铠
参战人数	10（强制出战：ノア、クアドリガ）

敌人情报

队长：密林の邪木	LV33
エイプ	LV30
タランチュラ	LV28
ドリア－ド	LV31
エイプ	LV31
ヘンウエン	LV31
ヒョウ×2	LV29
角イノシシ	LV29
角イノシシ	LV28
キラ－ビ－	LV27
キラ－ビ－	LV29
エイプ	LV29
タランチュラ	LV30
ドリア－ド	LV30

战斗要点

地形非常狭窄的一关，BOSS密林の邪木因为体型关系，移动范围很窄，但是攻击范围很广，几乎整个它所在的那个小空间里都能攻击到。Bonus要求是全灭敌人，因此建议左右兵分两路行动。两边的战斗力要均衡一些，这样就能同时到达BOSS处。BOSS是地属性，会一些地属性魔法，除此之外就没有远程攻击手段了，因此在它的近战攻击范围外设置两个魔法师，然后就可以轻松击杀。本关的宝箱都是一些商店货，可以不拿。

Stage 24：魔の森の主

胜利条件	击破オチュ－クイ－ン
败北条件	我方全灭
Bonus	5回合内击败**オチュ－クイ－ン**
参战人数	7人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	バトルフォ－ク
场地效果	孢子

敌人情报

队长：オチュ－クイ－ン	LV33 HP1420 MOVE 5
キラ－ビ－	LV29
タランチュラ	LV28
エイプ	LV30
ドリア－ド	LV31
エイプ	LV29

战斗要点

这里场地的效果是孢子，开场的时候会有一定几率中毒或者麻痹的异常状态，以防万一，负责回复的角色可以装备技能“健康**な**肉体”（购买部3900可以买到）。Bonus要求在5个回合内击破BOSS，还好场地非常小不用走很远。虽说第一回合就可以让两个魔法师冲上去攻击BOSS，但是BOSS魔防和HP很高，除非等级高很多否则无法秒杀它。角色建议配置两个魔法师、两个肉盾和一个回复角色，肉盾记得装备饰品“不惑の指轮”。



第一回合让其中一个肉盾走到图中的位置，这样就能引诱大部分杂兵过来攻击，第二回合用范围魔法清掉杂兵，然后让另一个HP较多的肉盾顶上去妨碍BOSS的移动。这里要注意，BOSS的移动无视ZOC的，但是角色本身会占着一个格子，BOSS就必须绕过去，9格的体型大大限制了它的行动范围。象车也是很好的肉盾。撑过第二回合的攻击之后，第三回合再集中火力输出，第四回合就可以将它击杀。



Stage 25：闭锁都市12

胜利条件	击破ネズミ使い
败北条件	我方被全灭
Bonus	歼灭敌势力
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	盗贼の靴，月光のクリスタル
场地效果	瘴气（每回合全体成员扣一定HP）

敌人情报

队长：ネズミ使い	LV35
ヘビ-ラット	LV28
暗のエレメント	LV31
クマネズミ	LV31
ガイコツ騎士×2	LV32
クマネズミ	LV30
デュラハン	LV32
ヘビ-ラット	LV30
ガイコツ騎士	LV29
暗のエレメント	LV30
ラルヴァ-剑士	LV32
ラルヴァ-	LV32（增援）
クマネズミ	LV30（增援）



战斗要点

比较奇葩的一个BOSS，固有技能是在他范围内的同伴受到奇数的伤害会无效化，但毕竟有“S/L大法”，如果A魔法没伤害就换B技能试试，直到打出伤害为止。这场战斗的场地又有瘴气，不过不像之前那样敌人会回复，而且场地比较窄，难度不高。注意第三回合敌方开始行动的时候，我们部队的后方会出现两个增援，其中一个是魔法师，事先要布置一个魔防较高的角色来做好迎击的准备，象车也要尽量推上一点，以免被拆。

Stage 26：ケメネルム攻略

胜利条件	击破アブラクサス
败北条件	我方全灭
Bonus	敌势力全灭，打开全部宝箱
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	红玉、安息香

敌人情报

队长：アブラクサス	LV38
ゴルメス×2	LV32
ア-クオルクス	LV31
ゴルメス	LV30
ラルヴァ-	LV32
圣のエレメント	LV31
サイクロプス	LV31
オピニンクス	LV30
ゴルメス	LV30
ラルヴァ-	LV31（城楼上）
ラルヴァ-	LV33（城楼上）
圣のエレメント	LV32（城楼上）
ラルヴァ-剑士	LV32（城楼上）
サイクロプス	LV34（增援，城门中出来）



战斗要点

这场战斗的Bonus要求全灭敌人和打开全宝箱，场地内一共有两个宝箱，其中有一个宝箱在城墙的角落，BOSS身后的城楼上其实还藏着4个敌人，所以要尽快解决掉地面上的敌人并靠近城墙。BOSS会的技能是让自己和身边的同伴能将受到的伤害一部分转换成MP。所以它的MP几乎用不完，但是圣属性只能威胁到女主角**タルト**，**ハミル**觉醒之后以及**クレイト**都有暗属性的技能/魔法可以克制它。另外第七回合敌方行动步骤，城墙靠近海滩一侧的们会出现一个增援，是物理攻击强大的**サイクロプス**，注意不要让低防御力的角色靠近那个位置。

Stage 27：旧街道にて

胜利条件	击破敌队长
败北条件	我方全灭；パド和パリス战斗不能
Bonus	打开全部宝箱
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	ティアラ，神杀し・改，人面树の枯手

敌人情报

队长：超重骑士	LV35
カンドウラ	LV33
オピニンクス	LV34
黑骑士	LV31
スクトウム	LV32
スクトウム	LV34
黑骑士	LV32
超重骑士	LV31
オピニンクス&猎人	LV32 & LV33
黑骑士	LV34
カンドウラ	LV31
スクトウム	LV33
猎人	LV30
猎人	LV32
猎人	LV33

战斗要点

这一关的难点在于有两个不要命的LV28斯巴达在那里猛冲，所谓人作死就会死，那两个人去送死简直拦都拦不住。所以我们要跑得更快，并且赶紧将路上的敌人全部消灭掉。**カリス**可以劝诱桥上的大象，配合象车能在一定程度上阻挡那两个人前进。拥有移动距离加长的**ディオン**也可以说是必备的角色，战前最好练级或者用装备将他的MP提升到110以上，这样就能发动两次“**盗贼のマ-チ**”了。队长推荐用**クレイト**，以确保大部队的MP更耐用。

Stage 28：斗技大会を胜ち抜け！

胜利条件	30回合内拿下破坏旗帜
败北条件	ハミル战斗不能；到达第31回合
Bonus	打开全部宝箱，24回合内破坏全区域的旗帜
参战人数	8人（强制出战：ハミル、ノア、クアドリガ）
宝箱	ハシバミの实、象牙、パピルス文书C、试金石（上级）、パピルス文书A

敌人情报

第一区域	
タランチュラ	LV32
パピルサグ	LV31
パピルサグ	LV32
トルフトルイス	LV31
トルフトルイス	LV34
サラマンダ-	LV32

第二区域	
火のエレメント	LV33
タロス	LV35
タロス	LV33
タロス	LV32
风のエレメント	LV33
地のエレメント	LV32
水のエレメント	LV32

第三区域	
グレンデル	LV34×2
雪ヒョウ	LV33
雪ヒョウ	LV34
オピニンクス	LV33
キラ-エイプ	LV33

第四区域	
スクトウム	LV34
スクトウム	LV35
超重骑士&カンドウラ	LV35 & LV34
超重骑士&カンドウラ	LV33 & LV34
猎人	LV35
猎人	LV33
队长：帝国司教	LV36



战斗要点

这场战斗男主角全程在觉醒状态下，没有回合数限制而且能使用觉醒后的招式。

战斗分 4 个区域，每个区域都有一批敌人、一个宝箱以及一面旗帜。拆掉旗帜的一瞬间就会马上进入下一个区域，由于 Bonus 只要求拿齐宝箱，因此如果没必要可以不杀光所有杂兵，让走路快的人拿了宝箱之后马上破坏旗帜即可。旗帜的 HP 有 600 点，因此可能要两次攻击才能破坏掉。另外还要注意，如果该回合内已经拿了宝箱而且又有人可以破坏旗帜，那其他没有行动的角色最好别再动了，以便留到下一个场景可以用。场景切换是不算回合数的，所以如果遗漏了东西可以倒退重来。进入下一个场景之前建议存个中断档。

第一个区域是魔兽较多，第二个区域主要是各种元素类敌人，用弓箭手对付它们比较方便。第三个区域打开了通往中央场地的方格，不过中间有断层，必须用**クレイト**，或者让**カリス**劝诱场地内的**オピニンクス**，然后乘坐它飞过去，杀死挡道的雪豹，然后才能拿到那个宝箱。去拿宝箱那段时间，其他人可以清理掉剩下的杂兵，提前给予旗帜一定伤害，并且进行回复工作。

Stage 29：大脱走

胜利条件	歼灭敌势力；撑过10个回合
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力、打开全部宝箱
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	フォイゾン、海よりの守り・改、神速のブ—ツ

敌人情报

队长：帝国骑士 +カンドウラ	LV38 & LV36
帝国骑士 LV36+カンドウラ	LV34
グレンデル	LV35
スクトウム	LV36
宫廷乐士	LV34
ア—クオルクス	LV34
オピニンクス	LV33
ア—クオルクス	LV33
スクトウム	LV34
グレンデル	LV34
宫廷乐士	LV33
帝国司教×2	LV35
グレンデル	LV36
ア—クオルクス	LV35
オピニンクス	LV34



战斗要点

比较简单的一场战斗，没有 BOSS，纯粹的杂兵战，只要撑过 10 个回合就好。如果想取得 Bonus，建议从前、右两个方向兵分两路，两边各安置一个弓箭手负责开宝箱。战力分配方面，往右走的部队可以稍微加强一下。往前走的部队消灭掉该区域的敌人之后也不能停下来，要配合另一支分队夹击敌人，防止他们在最后几个回合他们采用逃跑战术。

Stage 30：万神殿

胜利条件	敌势力歼灭
败北条件	ハミル战斗不能
Bonus	自军没有出现牺牲者
参战人数	3人（强制出战：ハミル、ノア、クアドリガ）
宝箱	阳光のクリスタル

敌人情报

队长：伪タルト	LV37
伪タルト	LV35
伪タルト	LV34



战斗要点

非常简单的战斗，三个伪**タルト**里面，除了队长之外其他两个战斗力都很弱，**ハミル**自己一人也能解决她们全部。如果之前已经学会了忏悔斩，秒杀队长级的伪**タルト**也是轻而易举。场地边沿有一个宝箱，记得顺道去拿。

战斗结束后，**ハミル**和**タルト**暂时脱离队伍。

Stage 31：ヒスパニア舰队全灭

胜利条件	敌势力歼灭；从宝箱里面找到修理道具
败北条件	我方全灭；マスト被破坏；到达第15个回合
Bonus	打开全部宝箱，击破キングクラ—ケン
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	妖精の泪（地图右上）、クラ—ケンの脚（地图右上二）、绿柱石（地图最左）、人面树の枯手（地图左下）、修理工具（BOSS右边）



敌人情报

队长：キングクラ—ケン	LV40 HP2000
深きもの×2	LV36
ダイオウイカ	LV34
ダイオウイカ	LV35
メロウ	LV35
マ—マン×2	LV38
ディ—プアクア	LV34
メロウ	LV36
ダイオウイカ	LV37
ディ—プアクア	LV35
深きもの	LV37
ディ—プアクア	LV36

战斗要点

战斗前建议去商店多买几本技能书“海よりの守り・改”，给能装的人都装上，负责输出的角色还可以装个“渔师の心意气・改”，因为这一关要对付一只 LV40 的大乌贼怪。

比较困难的一关，特别是 Bonus 要求非常苛刻。不仅要打倒 LV40 的大乌贼，还要拿齐所有宝箱，而宝箱分散在场地角落，加上地形复杂，前期难免要分散行动。因为杀光全部敌人会导致战斗结束，所以这关一定要留一个杂兵的活口，否则开启所有宝箱这一项就无法完成了。个人建议留地图左下角那个杂兵，因为玩家只要不走进它的移动 + 攻击范围内它就不会有任何行动，而弓箭手可以从攻击范围外冲进去，然后远距离破坏它身后的宝箱。放着修理工具的宝箱在地图上 BOSS 右边，换言之击倒 BOSS 之后，破坏掉其他宝箱（此时应该只剩下左下角那个宝箱了），最后再拿修理工具，这样就能拿到 Bonus 了。

Boss 本体不会移动，但是攻击范围很广，特别要要看清楚魔法“冰期の访れ”的攻击距离。另外还要注意它的队长技能“超重力の监 2”，进入它的范围内就无法移动了。Boss 用魔法攻击居多，可以让高魔防的角色去对付它。

Stage 32：第二次タルテトス攻防战

胜利条件	歼灭敌势力；经过12个回合
败北条件	クレイト战斗不能；ヒスパニア兵全灭
Bonus	我方没有牺牲者、歼灭敌势力
参战人数	11人（强制出战：クレイト、モノマク、ノア、クアドリガ）
宝箱	マンイ—タ—・改、先达の力・改

敌人情报

クラ—ケン	LV38
クラ—ケン×2	LV37
ディ—プアクア	LV36
シ—ギャング	LV36
ダイオウイカ×2	LV36
ダイオウイカ	LV35
マ—マン×2	LV35
メロウ	LV35
メロウ	LV36
メロウ	LV37
シ—ギャング	LV34
ディ—プアクア	LV34

战斗要点

如果上一战做掉了大乌贼，这一关会相对轻松很多。上一战买的技能书这里能继续沿用。本关最大的问题是ヒスパニア兵都是一群不



要命的人，总是无脑地往前冲，如果放任不管的话，大概 8 个回合左右就会冲到前面那些大章鱼的位置了，所以这场战斗要点还是速战速决。跟上一关的 BOSS 一样，“クラ－ケン”能使出范围超广的“冰期の访れ”，但是它们自身的 MP 不多，所以威胁不大，而且它们的 HP 和魔防都相对较低，让魔法师用高级的地属性魔法可以轻松击杀它们。战斗结束后クレイト可以必杀技“眠れる龙”，モノマク脱离队伍。

Stage 33：修道院脱出！

胜利条件	到达目的地；歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	打开全部宝箱
参战人数	8人（强制出战：ハミル、タルト、ノア、クアドリガ）
宝箱	パピルス文书C、ミルラ

敌人情报

队长：帝国司教	LV40
ファランクス	LV35
魔奏士	LV36
オピニンクス&黑骑士	LV37
帝国骑士	LV38
帝国司教	LV36
魔奏士	LV35
サ－ベルタイガ－	LV36
黑骑士	LV38
オピニンクス	LV38
魔奏士	LV37
帝国司教	LV38
サ－ベルタイガ－&帝国骑士	LV35 & LV38
ファランクス	LV37
魔奏士	LV38

战斗要点

战斗开始的时候ハミル和タルト归队，对缺席了两场恶斗的两人来说这场战斗恐怕会有些吃力。不过山道上的敌人基本上都是人类，给他们装上“マンイ－タ－・改”和“先达の力・改”两个技能会轻松很多（正好上一关的宝箱也能拿到这两个技能各一个）。战斗前还可以合成ハミル的专用武器メルカルトの剑 +2，这样就能大幅提升ハミル的实力。场地是一条狭窄弯曲的山道，Bonus 要求拿齐全部宝箱，分别在第一个拐角处和山道尽头。其中第一个拐角的宝箱要用距离 5 格的魔法才能拿到。

Stage 34：雪山越え

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	打开全部宝箱
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	萤石、王者のガウン

敌人情报

队长：サスカッチ	LV42
翼龙	LV37
スノ－ラビット	LV36
雪ヒョウ	LV36
水のエレメント	LV37
翼龙 x 3	LV38
サスカッチ	LV37
サ－ベルタイガ－	LV38
サスカッチ	LV39
水のエレメント	LV38
スノ－ラビット	LV37
雪ヒョウ	LV39
水のエレメント	LV38
翼龙	LV39
プテラノドン	LV42（增援）HP2000 MOVE 6

战斗要点

这一关的地形有些特殊，虽然跟上一关差不多，但是蓝色格子的区域是悬空的，地上移动的角色都不能走上去，クレイト浮空的优势也在这里体现出来。而两个宝箱都在一大片蓝色格子之间，可以可以让クレイト去拿宝箱，或者用距离远的范围魔法也可以拿到。翼龙可以劝诱，但是カリス无法骑上翼龙，使得操纵效果有失效的时候，实用性大减。

第六回合结束后敌方会出现大型翼龙プテラノドン的增援。翼龙



自身的攻击范围比较窄，但是能使用风属性的大范围魔法“雷帝”。让クレイト使用大威力的火属性魔法“狮子王”或者“眠れる龙”可以轻易重创它。作为敌队长的サスカッチ也是风属性，而且同样会用“雷帝”，可以让同属风属性的ハミル和エネアデス对付它。

Stage 35：地下都市

胜利条件	到达目的地；歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	アヴァロンリンゴ、茨の冠

敌人情报

队长：银龙	LV44 HP2200
风龙	LV43 HP1300
地龙	LV42 HP1500
水龙	LV43 HP1400
水のエレメント	LV37
火のエレメント	LV37
地のエレメン2ト	LV39
风のエレメント	LV38
翼龙	LV38
ランフォリンクス	LV36

战斗要点

本关和下一关是二连战，因为下一关的 Bonus 要求击败一只 LV50 的金龙（星属性），所以开战之前要做好充分准备。4 只龙分别对应一种属性，以及各自拥有一招前方九宫格范围，不耗 MP 的必杀技，还附带一种异常状态。风龙的位置在场地右侧，跟出口和其他三只龙的方向相反，如果想取得高评价这里要分一小部分兵力来对付风龙，还好它的 HP 不高。风龙会使用混乱的吐息，可以事先给对付它的人装备“不惑の指轮”，消灭的风龙之后这边的人一般都跟不上大部队了。跟其他 BOSS 一样，一旦进入龙的可攻击范围它就会移动并对玩家进行攻击，利用这一点可以让防御力高的角色将其引过来，然后下回合让负责输出的角色将其轰杀。



Stage 36：龙の试炼

胜利条件	击破火龙
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	エレメントプラス

敌人情报

队长：火龙	LV46
金龙	LV50
圣のエレメント	LV41
暗のエレメント	LV42
星のエレメント	LV43

战斗要点

这一关的 Bonus 恐怕是整个游戏中最难拿的（当然，如果有 LV99 的角色配合好装备倒是可以一战），金龙等级 50，HP4778。跟

之前的飞龙一样拥有前方九宫格范围不耗MP的吐息攻击。此外还有让身体两格范围内的敌人能力减半，以及对非队长角色可以秒杀的两个被动技能。因此光打一只金龙已经足够令人头疼了。而且一开始的地方还是火龙所在的区域，由于击杀了火龙就会完场，因此如果想取得Bonus必须先解决掉金龙。因为靠近金龙之后有太多不利因素，因此还是用魔法师来对付它更好。推荐主力角色依然是**クレイト**，因为她的魔攻几乎是全角色里面最高的，加上威力惊人的必杀技“眠れる龙”，战前如果练到LV99，秒杀金龙不成问题。**クレイト**可以事先站在过道上，然后让另一名角色进去将金龙引过来，以此制造发动必杀的机会。同时要注意**クレイト**的站位不能在金龙的能力减半范围之内，这样就有机会秒杀金龙。战斗结束后**モノマク**归队。



Stage 37：永久冰壁

胜利条件	击破エシュモ
败北条件	ハミル战斗不能
Bonus	歼灭敌势力
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	极意の书、绿柱石、マンモスの牙

敌人情报

エシュモ	LV46
ラルヴァー×3	LV42
ラルヴァー	LV43
デュラハン	LV41
デュラハン	LV43
ラルヴァー剑士	LV41
ラルヴァー剑士	LV42
ラルヴァー剑士	LV43
暗のエレメント	LV43
暗のエレメント	LV40
暗のエレメント	LV42
吸血コウモリ	LV41
吸血コウモリ	LV42
死忌弓兵×2	LV42

战斗要点

比较轻松的一关。场地内悬空地带居多，而且出现的主要也是漂浮的杂兵，给我们放带来不少麻烦。拥有漂浮特性的**クレイト**和弓箭手职业的角色在这表现会非常活跃。



Stage 38：帝国军歼灭！

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭；拳斗士以及剑斗士全灭
Bonus	打开全部宝箱，拳斗士以及剑斗士中没出现牺牲者
参战人数	12人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	反抗的意思・改、人猿のヒゲ、ロリカスクアマタ

敌人情报

マルコシアス&黑骑士	LV43 & LV45
ファランクス	LV41
マルコシアス&猎人	LV41 & LV44
マルコシアス&猎人	LV42 & LV44
グレンデル	LV43
グレンデル	LV45
マルコシアス	LV43
帝国司教	LV45
デストロイヤー&ジャハーン	LV44 & LV42
デストロイヤー&ジャハーン	LV43 & LV42
帝国司教	LV41
ファランクス	LV41

战斗要点

这一关要保护4名NPC同伴，不过敌人的位置正好隔在我方和那几个人之间。还好NPC同伴不会主动进攻，而且他们和敌人之间也有一点距离，如果我们积极地吸引敌人的注意力就能确保他们的安全。场地内有三个宝箱，位置比较分散。在消灭掉所有敌人之前记得拿齐。打过这关之后开军议，**ゴリアテ**加入。

Stage 39：地下水路

胜利条件	击破オベリスク
败北条件	我方全灭；到达第21个回合
Bonus	打开全部宝箱，击破エレクトラムゴーレム
参战人数	12人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	死を憎む心・改，オパールの指轮，スタグヌム

敌人情报

队长：E・ゴーレム	LV49
E・ゴーレム	LV49
黑铁のゴーレム	LV45
吸血コウモリ	LV44
シルバータロス	LV46
シルバータロス	LV44
ヘビーラット	LV46
ゴーレム	LV45
吸血コウモリ	LV43
タロス	LV44
ヘビーラット×2	LV43
タロス	LV43
吸血コウモリ	LV44
ゴーレム	LV44
黑铁のゴーレム	LV46

战斗要点

上一章加入的**ゴリアテ**能力比较强，稍微加强一下防具就可以出战了。他的攻击力和物理防御超高，对付巨像兵有很好的效果。但是魔法防御较低，这点要注意，另外他的移动范围只有4格，开始时可以让他坐在象车里面，靠近敌人之后再冲出去杀敌。这关圣属性的敌人较多，星属性的女主角随便进有被秒杀的危险，因此这一战可以考虑不让她出战。这场战斗要求破坏掉**オベリスク**。而场地内有4个吸收水晶（吸收**クリスタル**），要破坏掉之后才能给**オベリスク**造成伤害。而吸收水晶如果在魔法的攻击范围里会将魔法完全吸收，令攻击无效，因此只能用物理攻击破坏。

Bonus要求是击破两只**エレクトラムゴーレム**（**E・ゴーレム**）并取得全部宝箱，E巨像兵附带受到的伤害减轻300点的被动技能，因此不用大威力的攻击很难对其造成伤害。不过移动距离只有1格，必杀技是前方三列，中间一列5格两侧4格距离，因此可以让两位魔法师站在侧列6格外面，然后用大范围的高级魔法轰炸，这样就能安全有效地将其击杀。值得一提的是，场地左侧的E巨人有非常安全的死角（侧边的桥只有两格宽，它过不来），利用这个地形也可以轻易解决。其他小型的巨像兵普通攻击附带混乱效果，战斗前可以适当地装备一些防止混乱的道具或技能。



Stage 40：魔都决战！

胜利条件	歼灭敌势力
败北条件	我方全灭
Bonus	破坏全部诅咒石柱，破坏全部オベリクス
参战人数	10人（强制出战：ノア、クアドリガ）
宝箱	クラゼヴォ・モル、鸡冠石

敌人情报

队长：暗の司教	LV48
暗の司教	LV45
死忌骑士×2	LV46
グレンデル	LV47
ゴルメス	LV44
ゴルメス×2	LV46
死忌弓兵	LV44
マルコシアス&死忌骑士	LV 44 & LV45
グレンデル	LV45
グレンデル	LV46
マルコシアス&死忌弓兵	LV 45 & LV47
オベリスク	LV1×6
呪いの石柱	LV1×6

战斗要点

由于柱子的影响，这一关所有参战角色全部能力参数都会下降15%，使得原本难度不高的本关形势顿时变得非常恶劣。Bonus奖励是拆光所有柱子，一共12根，HP300并不高。注意在拆光柱子前不能杀光所有杂兵，开头可以兵分两路拆掉初始区域以及邻接两个区域的柱子，剩下对角区域，可以先让一批人将敌人引开，然后让另一批人过去拆柱子。

Stage 41：黄金宫殿

胜利条件	击破死の王
败北条件	我方全灭
Bonus	击破尸龙
参战人数	10人（强制参战：ノア、クアドリガ）
宝箱	翼龙のクチバシ、试金石（上级）

敌人情报

队长：死の王	LV52
死忌弓兵	LV47
デュラハン×2	LV47
ラルヴァー	LV46
ゴルメス	LV47
ラルヴァー剑士	LV48
暗の司教	LV45
暗のエレメント	LV48
死忌弓兵	LV46
暗の司教	LV48
ラルヴァー剑士×2	LV48
死忌弓兵	LV45
第一回合增援	
ゴルメス	LV44
第二回合增援	
死忌弓兵	LV44
第三回合增援	
デュラハン	LV46
第四回合增援	
尸龙	LV50
第九回合增援	
暗の司教	LV44
暗のエレメント	LV45

战斗要点

第二次跟死之王的决斗，Bonus的讨伐目标尸龙会在第四回合才赶到。增援都是从战场后方出现（包括尸龙），而且是在对方回合行动前出现的，所以增援的敌人至少都会有一次行动机会，要做好抵御攻击的准备。第一回合可以先适当地清理一些杂兵，让低防御力的角色往场地中央走走。高防御力的



角色留守在后场迎击敌人。尸龙出现的位置是后方靠左，事先也可以安排两个主力在大致的位置上，等尸龙出来之后就用高威力的魔法、必杀技将其轰杀。尸龙虽然跟金龙一样是LV50的怪，但难度相对低一些，主要因为我方的等级也高了，而且没有让附近的我方角色能力参数减半的技能，相对来说更好对付。尸龙和死之王都拥有每个回合开始让全场同伴回复600的技能，合起来每回合能回复1200。所以尸龙必须争取在第一回合内解决，而且攻击杂兵的时候也要确保当回合内将其杀死，否则前功尽弃。

此外，死之王也非常难对付，特别是必杀技“想死百裂斩”威力超高，跟移动距离合计起来有10格。好状态秒杀我方角色毫无问题，还好只能攻击单个角色。让肉盾角色在好状态下，配合提升防御力的Buff，将死之王引出来，然后让主力角色对其围攻。Bonus并不要求杀光杂兵，因此打不过来的可以不管。



Stage 42：偽りの村

胜利条件	击破カルペ・ディエム
败北条件	我方全灭
Bonus	打开全部宝箱，歼灭敌势力
参战人数	12人（强制参战：ノア、クアドリガ）
宝箱	メイドのエプロン、试金石（特级）

敌人情报

队长：カルペ・ディエム	LV56
マルコシアス	LV49
サスカッチ	LV50
ゴグマゴグ	LV51
サーベルタイガー	LV51
アークオルクス×2	LV50
サーベルタイガー	LV50
ランフォリンクス×2	LV51
ゴグマゴグ	LV53
マルコシアス	LV51
サーベルタイガー	LV49
サスカッチ	LV49
ランフォリンクス	LV50

战斗要点

比较复杂的一关，Bonus要求取得两个宝箱，但是位置比较偏，不容易拿。开场的时候可以让**クレイト**飞过熔岩河拿最底下的宝箱，顺便清理在那个角落中的敌人。上方的宝箱则可以等部队过了河之后，用主力拖住其他敌人，然后让移动距离远的角色去开宝箱。BOSS**カルペ・ディエム**有一招技能“绝对防御圈3”，效果是让范围内好状态时期的同伴和自己不受任何伤害。因此最好在不惊动BOSS的情况将他附近的杂兵引过来消灭掉。此外BOSS还有对龙族、精灵族伤害增加30%，弓箭和剑类回避率提升，受到龙族、妖精族的伤害减轻等无赖技能。BOSS属性是圣，换言之可以让**クレイト**用暗属性吸血魔法“**アルベド**”来牵制着他。

Stage 43：终末の世界

胜利条件	击破ヴァニタス
败北条件	我方全灭
Bonus	打开全部宝箱，歼灭敌势力
参战人数	12人（强制参战：ノア、クアドリガ）
宝箱	坚固なる守り、星辰のクリスタル、流星の腕轮

敌人情报

队长：ヴァニタス	LV56
星のエレメント	LV50
圣のエレメント×2	LV51
バジリスク	LV50
シルバーゴルメス	LV52
タロス・イグニス×2	LV52
水晶のゴレーム	LV53
バジリスク	LV51
ザックーム	LV54
星のエレメント	LV51
オチュー	LV54
シルバーゴルメス	LV53
水晶のゴレーム	LV52

战斗要点

比上一关轻松很多，但场地有流沙地带，而且流沙地带中央是时空狭间，一旦进入流沙地带角色就只有死路一条了（虽说用**クレイト**的传送魔法“**テレポート**”还可以拉上来）刚出来的地方是一个O型地带，左边有流沙挡着过不去，**クレイト**的飞行特性倒是不怕流沙的影响，但是要让她单人对付那边的怪物恐怕有点吃力，还是配合着大部队从右边绕上去吧。右边的大型怪物**ザックーム**跟上一关的BOSS一样有“绝对防御圈3”，好状态下无法给它造成伤害。



Stage44：黄金神殿・大圣堂

胜利条件	击破アブラクサス
败北条件	我方全灭
Bonus	歼灭敌势力
参战人数	12人（强制参战：ノア、クアドリガ）

敌人情报

队长：アブラクサス	LV60	リッチ	LV53
シルバーゴルメス	LV55	ゴルメス	LV53
ゴールドゴルメス	LV55	第三回合增援	
水晶のゴレーム	LV56	シルバーゴルメス	LV54
リッチ	LV54	ゴールドゴルメス	LV55
ゴルメス	LV54	第六回合增援	
リッチ剑士	LV54	E・ゴレーム	LV58
リッチ剑士	LV53		



战斗要点

又是比较困难的一关，关卡的增援比较强力，而且是从玩家后方出现的，其中还有E・**ゴレーム**，不过移动和攻击范围有很多死角，躲在死角里用远距离魔法击杀它即可。BOSS跟金龙一样拥有让身边两格范围内我方同伴全能力参数减半的技能。而且击杀它之前还要先想办法先击破他身边的金银骑士，否则无法达成Bonus。可以让移动能力好的角色从场地两侧进攻。BOSS的魔法攻击范围很大，而且运动也比较积极，推荐魔法防御较高的角色进攻，并且让**カリス**给他们施加提升魔防的Buff。利用好状态配合大威力的魔法一口气将他击倒吧。

Stage 45：メタトロニウス再临

胜利条件	击破メタトロニウス
败北条件	我方全灭
Bonus	我方没出现牺牲者
参战人数	12人（强制参战：ノア、クアドリガ）

敌人情报

队长：メタトロニウス	LV60
メタトロニウス（第二形态）	LV65
ザフキエル×3	LV55

战斗要点

终于来到最终战的，不过最终BOSS的战斗力并没想象中高。BOSS不会移动，不过由于场地小的原因，想攻击它基本上逃不出它的攻击范围。BOSS的普通攻击是身前两格的距离，只要站在这个范围外，BOSS就只能用两招圣属性的魔法攻击，魔法的威力不高，但要注意站位尽量分散一点，以免被它一次打中多个角色。被克制的女主角**タルト**如果魔防不高的话有可能被秒杀，担心这种情况的话让她呆在象车里就好了。场地内三个杂兵都是占九格的大型敌人，HP只有666，比较脆弱。不过杀死它们后，BOSS每过一段时间会复活一个。只要站在BOSS的攻击范围外用魔法轰炸，特别是用**クレイト**的吸血技“**アルベド**”就能有效地打击这个BOSS。大威力魔法建议先不要使用，保留着Chain Stock到下一形态使用。

击败一次BOSS之后它就会变身进入第二形态，等级提升到65，HP由于破万了无法显示，但经计算总量是12000。打法跟第一形态差不多，但是多了一招更高级的圣属性魔法“神圣**なる**鸣动”，同样只要别进去2格范围内它便无可奈何。第二形态还多了一个被动技能“背水**の**阵”，HP在25%以下时攻击伤害大幅提升。由于这个形态下HP很多，一般攻击很难快速将它击杀，因此当它的HP剩下差不多3000左右的时候就可以等待好状态，然后发动“眠**れる**龙”之类的高威力魔法一口气将BOSS打倒。



奖杯列表

奖杯	奖杯名称	取得方法
白金	白金トロフィー	取得其他全部奖杯
铜杯	ステージ01クリア	完成第1关
铜杯	ステージ02クリア	完成第2关
铜杯	ステージ03クリア	完成第3关
铜杯	ステージ04クリア	完成第4关
铜杯	ステージ05クリア	完成第5关
铜杯	ステージ06クリア	完成第6关
铜杯	ステージ07クリア	完成第7关
铜杯	ステージ08クリア	完成第8关
铜杯	ステージ09クリア	完成第9关
铜杯	ステージ10クリア	完成第10关
铜杯	ステージ11クリア	完成第11关
铜杯	ステージ12クリア	完成第12关
铜杯	ステージ13クリア	完成第13关
铜杯	ステージ14クリア	完成第14关
铜杯	ステージ15クリア	完成第15关
铜杯	ステージ16クリア	完成第16关
铜杯	ステージ17クリア	完成第17关
铜杯	ステージ18クリア	完成第18关
铜杯	ステージ19クリア	完成第19关
铜杯	ステージ20クリア	完成第20关
铜杯	ステージ21クリア	完成第21关
铜杯	ステージ22クリア	完成第22关
铜杯	ステージ23クリア	完成第23关
铜杯	ステージ24クリア	完成第24关
铜杯	ステージ25クリア	完成第25关
铜杯	ステージ26クリア	完成第26关
铜杯	ステージ27クリア	完成第27关
铜杯	ステージ28クリア	完成第28关
铜杯	ステージ29クリア	完成第29关
铜杯	ステージ30クリア	完成第30关
铜杯	ステージ31クリア	完成第31关
铜杯	ステージ32クリア	完成第32关
铜杯	ステージ33クリア	完成第33关
铜杯	ステージ34クリア	完成第34关
铜杯	ステージ35クリア	完成第35关
铜杯	ステージ36クリア	完成第36关
铜杯	ステージ37クリア	完成第37关
铜杯	ステージ38クリア	完成第38关
铜杯	ステージ39クリア	完成第39关
铜杯	ステージ40クリア	完成第40关
铜杯	ステージ41クリア	完成第41关
铜杯	ステージ42クリア	完成第42关
铜杯	ステージ43クリア	完成第43关
铜杯	ステージ44クリア	完成第44关
铜杯	ステージ45クリア	完成第45关
铜杯	EASYクリア	EASY或以上的难度通关
银杯	NORMALクリア	NORMAL或以上的难度通关
金杯	HARDクリア	HARD难度通关
金杯	おまけダンジョンクリア	完成通关后追加的隐藏迷宫
银杯	トータルリザルトSランク	过关总评S以上
铜杯	动物大好き	劝诱成功100次
银杯	ボーナスゲッター	取得所有关卡的Bonus奖励
铜杯	ジェノサイダー	击破敌人数量超过1000个
铜杯	チェーンマスター	使用1000次Chain攻击
铜杯	ブーストマスター	使用500次Boost魔法
铜杯	协击マスター	发动过全部协力攻击



文 华尔兹 编 伽蓝 美编 anubis

蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Warner Bros	动作
多机种 Batman: Arkham Origins		美版
2013年10月25日	本地1人，在线1～8人	59.99美元
对应机种为PS3、X360、WiiU	对应玩家年龄：13岁以上	

尽管公认《起源》与前两作相比属于有些不思进取，细节部分逊色不少，不过新制作组利用之前打好的基础，仍然让游戏保持水准之上。加之游戏战斗部分出色，隐藏内容丰富，前期剧情精彩，后半段则将疯人院前的剧情补完，所以仍然是一部不容错过的作品，国外网站7分以下的媒体显然没吃透游戏就草草打分了。很多人好奇本作的网战怎么样，个人认为方式比较另类，过程也很有乐趣，就是即便连线的人多，也搜不到人……

操作详解

蝙蝠侠基本操作

按键	作用
左摇杆/左摇杆	角色移动
右摇杆/右摇杆	调整视角
十字键/十字键	选择道具
X/□	普通攻击
Y/△	反技、Takedown
B/○	斗篷眩晕攻击、落下
A/×	调查，按住为奔跑
LB/L1	进入探查视觉；按住为读取信息
RB/R1	发射绳索勾爪
LT/L2	瞄准
RT/R2	蹲下
RS/R3	观察视角

按键	作用
LS/L3	视角归位
START/START	选项菜单
BACK/SELECT	游戏菜单



进阶操作



道具快捷使用	
LT+Y（L2+△）	快速发射绳索枪
LT+X（L2+□）	快速使用爆炸喷雾
LT+B（L2+○）	快速使用震荡雷管
LT→LT（L2→L2）	快速连射飞镖
RT→RT（R2→R2）	快速扔黏雷

特殊攻击	
B→X连打/○→□连打	眩晕后连击
RT+Y/R2+△	对倒下的敌人使用致命追击
Y+B/△+○	终结一击（需到达连击数要求）
A+B/×+○	对倒在地上的敌人射出飞镖形成多人一击必杀（需到达连击数要求）
X+Y/□+△	摧毁敌人手中的武器（需解锁相关支线，到达连击数要求）
A+X/×+□	发动蝙蝠群范围攻击将附近的敌人击晕（需到达连击数要求）

黑骑士系统指南

大地图移动

游戏的地图看似很大，实际上飞行后会发现几个点之间很快能到达，新地图好多场景是从《城》搬过来用的。游戏地图上一共有9个区域，每个区域都有一个信号塔，在将信号塔攻克后便可利用蝙蝠飞机实现到这个点的快速移动。

玩家在大地图中移动多靠勾抓高处使用滑翔，在滑翔时按RT（R2）俯冲后将左摇杆抬起可以上升一定高度。使用RB（R1）勾抓后连点A（×）键可以实现快速拉线，加快移动的速度，同时可以再次冲起滑翔。



升级系统 Upgrades

本作的升级要素相对受限制比较多，很多技能必须先习得之前的技能后才能进一步学习，由于关系到可错过成就、奖杯的 Worst Nightmare 潜入挑战内容，所以建议玩家先以习得潜入相关的能力为主，早日完成潜入类的挑战，以除后患。升级种类中最后一个选项需要玩家完成相应的挑战或者支线任务后才能获得对应的技能。游戏的经验值会带入二周目，不过一般情况下玩家在一周目完美后就能升满了。



©2013 Warner Bros.

格斗要素 Combat

系列玩家对本作的战斗应该再熟悉不过了，不过游戏在格斗节奏上调整了一些小变化，初期可能会稍有不适应。游戏的战斗依然讲究拳不走空，在主攻中伺机拦截反击。敌人出手时（普通以下难度会有信号提示）按 Y（△）可发动反技，其中会有敌方多人同时进攻的多人反击，在遇到手持利刃类的武器时需要按住对方挥刀的反方向同时按住 Y（△）。RT+Y/R2+△，可以对倒下的敌人追击，一击必杀，不过动作慢，容易被敌人打。战斗中可以按快捷键使用武器，在连击数到达一定数量后可以增加攻击力。

系列格斗战中核心为连击系统，在连续攻击或者反击中连击数会不断增长，出拳挥空、反技失败、挨打、被防御、出现攻击缝隙等都会令其中断，玩家需要有针对性的配合左摇杆选择对手出招，使用 AA（× ×）翻滚不会中断连击数，玩家可以针对这一点来调整节奏，保持连击数。在完成 8 连击后（升级后只需 5 连击）便可使用特殊技，游戏中的 4 种特殊技各有用途，发动时全身无敌。X+Y/□＋△拆武器尤其实用，不过需要先完成相关支线任务才能解锁。战斗中针对特定的敌人使用特定的招式是游戏战斗的基本思路。

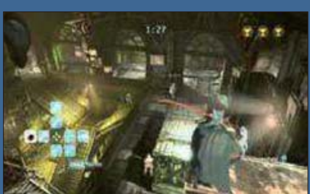
在获得拳套后，战斗中一旦将电量积攒满便可同时按下左右摇杆使用电拳，攻击力更高，同时无视敌人防御。



捕食者潜入 Predator

在面对多个持有机枪的敌人时，蝙蝠侠便会进入捕食者潜入模式，玩家需要利用不同的环境在敌人未发现的情况下来实现“暗杀”。潜入中玩家的主力移动地点多数为场景上方的石像落脚点，在这些平台上玩家开启探测视角可以观察场景整体布局，对敌人的位置进行大致了解，从而布置战略。同时上方石像间的移动也是躲避敌人追击最好的方法。

潜入作战中有多种特殊的一击必杀方法，其中包括地道 takedown，通风口 takedown，高处吊起 Takedown，背后 takedown，背后 takedown 后按 X/□的猛击，玻璃背后或者上方的 takedown，炸掉软墙后飞向敌人的 takedown，扒在平台边缘对着平台上的敌人 ledge takedown，站在低的平台上对着下方的敌人 hanging ledge takedown，使用声波飞镖引爆后的 sonic shock batarang takedown，敌人倒下后的 LT+Y（L2+△）追击 takedown，用远程飞爪将敌人和油罐链接，将敌人用远程飞爪链接从高处落下，生成绳索滑行中对着路过的敌人使用 takedown 等等，这其中一些需要升级后开启，种类十分丰富。



在潜入作战中如果被发现，玩家可以使用烟雾弹，烟雾弹中没有热能感应装置的敌人会无法找到玩家，此时可以选择将敌人打倒或者逃跑，烟雾弹只能使用一次，其他情况可以选择 AA（× ×）翻滚到敌人无法看到的地方隐蔽或者勾抓上方的区域。后期有全副武装的敌人不能使用背后偷袭，必须利用特殊方法或者斗篷眩晕后的连击解决。有热感装置的敌人会通过扫描看到玩家的位置，持有探测视角干扰源的敌人是场上最早需要解决的敌人。

犯罪过程

玩家在大地图上会突发犯罪活动，上方的红色箭头会指向犯罪地点，赶到后阻止即可，多数是将场景内的敌人全部打倒。犯罪过程会无限次的出现，由于有相关的挑战要求，玩家可以到后期完成，最后凑齐 20 个即可。

Legend of the Dark Knight

本作新增的挑战内容，其实好多内容与前作的某些出谜人特别要求类似，都是要求在游戏中完成一些特殊项目。坑爹的是这些要求完成的顺序是固定的，玩家必须按照顺序一个一个来，其中 Worst Nightmare 的相关挑战最好趁早完成，不少挑战内容是对场景有限制的，如果错过就可能没机会了，一定要把握每一个潜入关卡。



Shadow Vigilante

1. Perform 5 Counters

完成条件：完成 5 次反击。

2. Use the Quickfire batarang 3 times while in combat

完成条件：在战斗中使用三次连点 LT（L2）的飞镖攻击。

3. Reach x8 Combo Multiplier

完成条件：战斗中不中断的情况下完成 8 连击。

4. Perform 3 Special Combo (Y+B) Takedowns

完成条件：完成三次 Y+B（△＋○）的终结技。

取得方法：8 连击后（升级后 5 连击）便可使用。

5. Complete a fight without leaving focus mode

完成条件：完成一场战斗未曾离开专注模式。

取得方法：：在战斗中打到 12 连击以上后便会进入专注模式，保持这个状态从头到尾结束战斗即可解锁。

6. Score a combat variation bonus of 3 or more in one fight

完成条件：在连击不中断的情况下使用三种不同的变化攻击。

取得方法：很简单，普通攻击、反击、飞镖这三种即可。

7. Knockdown at least 3 enemies with explosive gel

完成条件：使用爆破装置（Explosive Gel）炸倒三个敌人。

取得方法：战斗中按下 LT+X（L2+□）便可快速安置炸弹，找一个敌人多的战斗场景，引爆炸倒三个敌人即可。

8. Knock down 2 enemies in one slide

完成条件：使用一次滑铲铲倒两个敌人。

取得方法：同样找个敌人多的战斗场地，看准两个站在一起的敌人，按住 A（×）奔跑后按 RT（R2）滑铲将两个敌人铲倒。

TIPS 勾抓时按住 RB（R1）不放即可保证玩家扒在平台边缘，避免爬上去的误操作。

9. Perform a counter in the middle of a beatdown

完成条件：Beatdown 中完成一次反击。

取得方法：对着敌人按 B(○)后按 X(□)连打，途中有敌人向你攻击时按 Y (△) 反击即可。

10. Get an A grade in a fight with at least a high threat level

完成条件：在一个高威胁的战斗中获得 A 的评价。

取得方法：敌人中持有盾牌或者热兵器的便会算高威胁战斗，在战斗中尽量不中断连击便可拿到 A 以上的评价。

11. Use the power gadget ability 3 times

完成条件：使用三次强力道具攻击。

取得方法：在连击到 12 次以上后进入专注模式，这时使用道具攻击便可完成强力道具攻击，在到达 12 连击后连点 LT (L2) 扔飞镖即可。



12. Perform 20 critical strikes in one free flow combo

完成条件：在一次连击中完成 20 次致命攻击。

取得方法：首先开启这个能力必须先完成 Shiva 相关的支线任务，然后在战斗中完成三连击以上便有机会使用致命一击，注意出手的时机要精准。在一次连击中完成即可，开启电击拳套后效率更高。

13. Reach x30 multiplier and perform 7 variations in a single fight

完成条件：一场战斗完成 30 连击，并使用 7 种不同的动作。

取得方法：首先需要保证敌人数量够多，7 种不同的动作可以用普通攻击 (X/ □), 反击 (Y/ △), B/ ○之后的连击，LT LT (L2 L2) 快速扔飞镖，RT RT (R2 R2) 快速使用胶雷，RS+LS 发动电拳后使用，致命一击。

14. Take out 3 or more enemies with one use of the multi-ground takedown

完成条件：使用 multi-ground 的终结技一次打倒 3 个敌人。

取得方法：终结技中 A+B (× + ○) 可以对倒下的多个敌人使用终结一击，一次将三个敌人打倒在地上关键是攻击的速度要快，以主攻为主，如果发动电拳打倒三个就更不是问题了，只要连击数够的情况下按 A+B (× + ○) 一次终结 3 个敌人即可。

15. Complete a fight with a medium or higher threat level without being hit, with a x50 combo and at least 15 variations

完成条件：完成一场普通以上威胁的战斗，不受伤，使用 15 种不同的招式完成 50 连击。

取得方法：全部 15 种包括普通攻击 (X/ □), 反击 (Y/ △), B/ ○之后的连击，LT LT (L2 L2) 快速扔飞镖，RT RT (R2 R2) 快速使用胶雷，LT+Y (L2+ △), LT+X (L2+ □) 爆破炸弹，LT+B (L2+ ○) 扔干扰雷，4 种不同的终结技，RS+LS 发动电拳后使用，致命一击，RT+Y (R2+ △) 敌人倒地后追击。建议在 BRID 的支线任务中帮派斗殴战斗里完成，这些地点敌人比较多。另外这个挑战看似很难，其实条件是分开的，玩家可以先完成 50 连，接着使用 15 种招式，过程即便断了也没关系，只要保证最后不受伤即可，如果失败了就选择重来。

Gotham Protector

1. Perform a Straight 75 Meter Glide (Grapnel Accelorator not allowed)

完成条件：完成一个 75 米的滑翔 (不能使用勾爪仰冲)。

2. Perform a Vertical Dive for Over 25 Meters

完成条件：完成 25 米的垂直俯冲。

取得方法：就是飞行中按 RT (R2) 的俯冲，找一个足够高的点完成即可。

3. Complete the Basic AR Glide Drills

完成条件：完成一个基础的 AR Glide Drills。

取得方法：地图上可以找到 4 个 AR Glide Drills，将它们全部完成。其实就是利用滑翔来穿环的小游戏，过程中不能着地。

4. Perform 1 Grapnel Accelerator Takedown

完成条件：完成一次 Grapnel Accelerator Takedown。

取得方法：等一个敌人接近平台边缘时，RB (R1) 勾抓他面前的平台边缘，同时连按两下 A (×) 键使用冲刺，这样便可以将这个敌人直接打倒，完成 Grapnel Accelerator Takedown。



5. Stop a Crime in Progress

完成条件：阻止一个犯罪过程 (Crime in Progress)。

6. Use the Smoke Pellet to Set Up a Takedown Opportunity

完成条件：潜入战中使用烟雾雷偷袭打倒一个敌人。



7. Perform a Straight 250 Meter Glide (Grapnel Accelerator Allowed)

完成条件：完成一个 250 米的滑翔 (可以使用勾爪仰冲)。

取得方法：建议选择一个快速传送点，飞机会将蝙蝠侠送到一定高度后落下，滑行抬起可以飞到足够的高度，之后滑行过程中可以不断找高点，使用勾抓后同时连按两下 A (×) 键冲刺继续滑翔。

8. Reach The Top of the Soder Cola Building in Diamond District

完成条件：登上位于 Diamond District 的 Soder Cola 顶点。

取得方法：这个建筑在地图右下角的 Diamond District 区域，Soder Cola 会有一个很大的蓝色招牌，不难找到，之后爬到最顶点即可。



9. Perform a Straight 150 Meter Glide (Grapnel Accelerator Not Allowed)

完成条件：完成一个 150 米的滑翔 (不能使用勾爪)。

取得方法：Soder Cola 附近就有很高的点，从高处一直避开障碍物滑行至地面不难解除。

10. Complete the Intermediate AR Glide Drills

完成条件：完成 Intermediate AR Glide Drills。

取得方法：与之前的飞行挑战一样，也会出现在地图中，比之前有难度，要多使用俯冲后抬起的技巧。完成后获得 Shockwave Attack 的技能。

11. Knock Down 3 Enemies with a Single Shockwave Attack

完成条件：使用一次 Shockwave Attack 震倒三个敌人。

取得方法：找到敌人多的地点，前往他们的上方，俯冲落地后按 B 直接将他们轰倒，有三个敌人中招即可。

TIPS 安置在下方的通风口可以用滑铲快速进入，可以省掉开启通风口的时间。

12. Perform a Vertical Dive for Over 50 Meters

完成条件：完成一个 50 米的垂直俯冲。

13. Complete the Advanced AR Drills

完成条件：完成 Advanced AR Drills。
取得方法：最高等级的飞行挑战，不过只有两个，难度并不高。

14. Glide for 25 Meters while Maintaining of Height of Less Than 5 Meters

完成条件：滑行 25 米后，俯冲抬起时高度不超过 5 米。
取得方法：找到一个 25 米左右，并且垂直落下后升起不会受阻的地点来完成。



15. Stop a Crime in Progress in Each District

完成条件：在所有区域阻止一场犯罪过程。
取得方法：地图中一共 9 个板块，所有区域中阻止一场即可，建议玩家早于成就、奖杯 20 个的要求里留这 9 个。

Worst Nightmare

再次强调潜入作战很多内容只能主线中完成，建议按照下面的推荐地点尽早完成，如果失败了就选重来，错过了机会可能导致无法弥补。不过部分挑战也可以利用大地图中的一些地点来反复达成，它们都位于一些场景的门口。比如 GCPD 的房顶，企鹅人的船，这些地点门口都有持热兵器的守卫，这片区域算捕食潜入区域，玩家可以在这里简单达成某些挑战内容。

1. Perform an Inverted Takedown, a Vent Takedown, and a Wall Takedown

完成条件：完成一个吊起 Takedown，一个通风口 Takedown 和一个墙壁 Takedown。

2. Perform 3 Silent Takedowns in a single Predator Encounter

完成条件：在一场潜入作战中完成三个背后 Takedown。
取得方法：可以在室外场景完成，注意不要按 X（□）猛击。

3. Finish a Predator Encounter without being seen

完成条件：完成一场潜入作战不被发现，
取得方法：必须在室内场景完成。

4. Use a Sonic Batarang to lure an enemy into a takedown(3x)

完成条件：使用超声波飞镖（Sonic Batarang）引诱一个敌人并将他 takedown，这个一共要完成 3 次。
取得方法：这个可以室外场景完成，注意需要先升级获得声波镖，并且要完成 3 次。



5. Complete a Predator room without using Detective Vision

完成条件：完成一次潜入作战，过程中不使用探测模式。
取得方法：可以在室外场景完成，推荐企鹅人的门口，视角开阔，打晕狙击手后等敌人过来，一个烟雾弹过去放倒一片没难度，只要别习惯性的按 LB(L1) 就行了。

6. Perform 4 Exotic Takedowns in one Predator Encounter: Vent Takedown, Explosive Gel Takedown, Corner Takedown, and Hanging Ledge Takedown

完成条件：在一个潜入作战中完成 4 种特殊的 Takedown。这四种为通风口 Takedown，爆破墙 Takedown，拐角 Takedown，边缘吊起 Takedown。
取得方法：必须室内场景，推荐在第一次去银行的主线剧情，之后死亡射击的支线还能去一次，还有一个地点是黑门监狱场景。以第一次在银行的那场潜入战斗为例，战斗开始后先去软墙的地方涂好爆破喷雾，等对面的敌人走近后就引爆，保证墙飞向对面的敌人身上将其打倒。之后往办公室的屋子里扔一个声波飞镖（通风口会通往这里），将另外一边的通风盖打开进入，在通风口另一边等被声波镖吸引的敌人，别打开盖子直接利用通风盖 Takedown 掉他。最后一个要蹲在低位的平台上边缘，等敌人从下方经过后按 Y（△），这个要早点完成，不然敌人少了达成的机会也少了。拐角 Takedown 需要 RT+A（R2+×）贴在墙上等敌人靠近后偷袭，可以先黑掉别人的武器。注意这个场景最后要留一个敌人审问。

7. Complete a Predator Encounter without doing any takedowns

完成条件：完成一场潜入作战，不使用任何 Takedown。
取得方法：必须在室内潜入战中完成，简单的办法就是扔烟雾弹后用斗篷后的连击将敌人打倒，注意专挑落单的敌人打，剩下两个敌人的时候记得扔飞镖先打晕另外一个。

8. Complete a Predator Encounter without using Detective Vision and without being seen

完成条件：完成一场潜入作战，不用探测模式且不被敌人发现。
取得方法：必须在主线或者支线中完成，推荐 Hotel Lobby 的第一场潜入，被发现了就选择重来。

9. Perform 4 Loud Takedowns in one Predator Encounter: Grate Takedown, Inverted Takedown, Knock-Out Smash Takedown and Ledge Takedown

完成条件：一场潜入作战中完成地道 Takedown，吊起 Takedown，猛击 Takedown 和一个平台边缘 Takedown。
取得方法：最佳地点是 Hotel 的第二场潜入作战。吊起 Takedown 为在石像鬼上，等敌人经过后按 Y（△）；猛击 Takedown 为背后 Takedown 中按 X（□）键。平台边缘 Takedown 需要先爬在边缘上，将平台上的敌人拉下去。如果这个过程没被发现的话可以和下一个挑战一起完成。

10. Complete a Predator Encounter with a High Threat Level or higher without being seen

完成条件：在一个高威胁的潜入作战中不被发现完成战斗。
取得方法：推荐和上一个挑战一起在 Hotel 完成，玩家保证过程中不被看到即可。

11. Take out an enemy with the Sonic Shock Batarang

完成条件：使用 Sonic Shock Batarang 打倒一个敌人。
取得方法：这个在室外场景也可以完成，在扔出声波镖后按住 LT（L2）锁定，等敌人靠近后再按 RB（R1）引爆可以直接炸倒一个敌人，没什么难度。

12. Complete a Predator Encounter with a High Threat Level or above by performing at least 5 Different Takedowns

完成条件：使用 5 种不同的方法完成一个高威胁的潜入作战。
取得方法：必须室内场景，可以在黑面具的支线任务中完成，地道 takedown，通风口 takedown，吊起 takedown，背后 takedown，sonic shock batarang takedown 即可。



TIPS 蝙蝠侠从不杀人，文中的“一击必杀”，“暗杀”等暴力词汇只是方便表达，小孩子不要学哦。

13. Eliminate 3 enemies within the duration of one Smoke Pellet

完成条件：使用一发烟雾雷打倒三个敌人。

取得方法：直接去大地图企鹅人的船门口就能完成，先打倒一个敌人，等其他过来围观的时候扔烟雾弹过去，然后在烟雾里一个一个用猛击 Takedown 快速打倒。

14. Eliminate 3 Enemies using a Propane Tank

完成条件：使用一个油罐打倒三个敌人。

取得方法：这个有点难，推荐的地点有 GCPD，hotel lobby 或者火蝇人的场景。这个难度主要在于不但要吸引三个敌人，还需要把其中两个先打倒，然后将油罐用远程勾爪连在附近的第三个敌人身上，这样才能一次打倒三个。笔者是在 2 周目火蝇人的第一个炸弹房间解掉的，有个特别简单的办法，一开场就马上先用地道打晕持有干扰器的家伙，这时场景内所有敌人都会过来，这层区域不远处就有一个油罐，走到油罐的附近，故意让敌人发现冲向你，人到齐后直接扔一个烟雾弹，由于几乎所有敌人都会过来，找到三个一组的并不困难，扔飞镖将其中两个打倒（由于在烟雾中，对方只有被打倒的份），然后将油罐链接第三个敌人即可，完成后马上逃跑。这是最快最简单有效的方法，一旦没成功选重来就行，过程用不了 2 分钟。



15. Pull 2 enemies over a railing at the same time using Advanced Gadget Techniques.

完成条件：使用远程飞爪将两个敌人绑在一起，同时让他们落下“摔死”。

取得方法：这个是要利用丧钟飞爪的链接功能，在瞄准其中一个敌人后，按住 RB（R1）将他们连在一起后再发射，这样可以将他们拉在一起，这个挑战需要将两个敌人从高处平台拉到半空中落下。推荐的地点是火蝇人第二个潜入房间，这里一开始会有两个人在谈话，对着进门左边上方的平台扔一个声波飞镖，吸引其中一个敌人过来，等他上去后将两个人用飞爪绑在一起落下“摔死”即可。

World's Greatest Detective

这个只要玩家将所有收集内容达到 66% 即可完成。

New Game Plus

Normal 或者 Hard 难度通关后开启，相当于是 2 周目，在这个模式下使用返技时不会有提示，蝙蝠侠之前的能力会保存，特殊的剧情道具需要重新拿到，Legend of the Dark Knight 挑战，出谜人的收集也会全数继承，大家可以放心，只有支线任务需要重打。另外在这个模式下的状态与 Normal 通关后的状态是可以互相影响的，比如玩家在 New Game Plus 中解开了某个特定的挑战，回到 Normal 难度下也依然是已经解锁的状态，玩家可以利用这一点利用低难度补齐需要的内容。

I Am The Night Mode

New Game+ 通关后开启，这个模式就是近年流行的一命通关了，这一周目其他内容与 New Game+ 一样，所有内容都会继承，不过这个模式中玩家只有一条命，一旦死后就要重头开始。看似困难，不过这个模式下可以保存进度，如此一来难度就没了，玩家在觉得情况不对的情况下就赶紧退出游戏或者关机，再继续重来就行。如果怕出意外，玩家还可以准备一个 U 盘，在自己觉得可能打不过的地方退出，将存档拷贝一下，如果不幸丧生被系统自动保存了进度，就将 U 盘中的存档考回来继续打就行了。实在是没啥技术含量的一命通关。

起源流程

序章 黑门监狱

Amanda Waller

黑门监狱突发事故，蝙蝠侠决定在圣诞夜亲自去调查黑面具的目的，一开始的倒塌处需要按 RT(R2) 蹲下通过。按 Y（△）反击 QTE 解决掉黑面具的手下，救下约瑟夫后，他会试图捡起地上的棍子来攻击蝙蝠侠，别忘了再次劫击。和他打听完劫狱的事件后蝙蝠侠决定去找 Loeb。

Cell Block A

下楼开门后遇到几个黑面具的手下，这里会经历本作的第一场战斗，由于敌人很少，如果想保持连击数不断，最好多使用 B（○）斗篷攻击后的连击，等其他敌人攻击的时候反击即可。对着最后一个敌人按 Y（△）质问他黑面具的下落，得知黑面具打算处置 Loeb。





Block A Holding Cells

结束战斗后按 RB（R1）勾抓铁牢上方的缺口，来到另一边后会遇到一个特殊守卫，他会挡下蝙蝠侠的普通攻击，可以用 B（○）键后连续按 X（□）的连击将其打倒。再次勾抓上方的点后即可前往 Prisoner Processing。

Prisoner Processing

按 LB（L1）开启探测模式后便可看到墙后的敌人，选择蝙蝠飞镖（Batarang）攻击右上方的开关，门会开启一小节，在按 A（X）奔跑中按 RT（R2）便可滑铲通过。解决敌人后开启电梯的门，这边地板是可以被炸掉的，用十字键换成爆破喷雾 (Explosive Gel) 按 RT（R2）涂在地上，按 RB（R1）引爆。

听到黑面具手下的对话后，打开左边通风口处的盖子爬进里面，下去后是与几个歹徒的战斗，玩家在这场战斗中可以连续按 LT（L2）使用快速飞镖将场景中的灭火器引爆，这样敌人会陷入眩晕状态。战斗结束后来到单独的房间中，这边上方的通风管道可以按 RT+Y（R2+ △）使用蝙蝠勾爪将通风口处的盖子打开进入。最后使用爆破喷雾炸开挡路的墙即可。



TIPS 游戏结束后彩蛋登场邀请丧钟加入的女性名叫 Amanda Waller，她是 DC 自杀小队的成员，邀请丧钟加入的正是这支秘密的精英队伍，可能是为续作或者 DLC 做铺垫。

Execution Chamber Access

这里的门需要使用连续按 LT（L2）快速发射飞镖打开门后进入，在手术间上方找到通风口，钻过去后黑面具就在此处。左摇杆配合连续按两次 A（×）键即可冲破玻璃进入房间，不过可惜为时已晚，Loeb 已经死了，眼下首要任务是追逐黑面具。这里的战斗如果有敌人举起灭火器试图丢向你可以连点 LT（L2）射飞镖引爆，或者看准时机反击。这里维持连击最简单的方法就是用 B（○）键斗篷攻击后的连击对着武装歹徒连击，等其他敌人攻击时反击即可。

Security Corridor

在这里可以找到黑面具留下的已损坏数据卡，蝙蝠侠决定回蝙蝠洞将卡试着修复。一路向上走的过程可以找到勾抓点上去，节省不少时间。

BOSS 战 鳄鱼人（killer croc）

游戏的第一场 BOSS 战，首先鳄鱼人的进攻需要左摇杆配合连续按 A（×）键来躲避，普通难度的话会有红色信号，直接从 BOSS 头上翻过去可以中断它的攻击。对鳄鱼人使用普通攻击不起作用，需要按 B（○）之后的连击才能给予其伤害，在每次完成连击后，记得及时左摇杆配合连续按 A（×）键来躲避。

占东中期会有杂兵出现，而鳄鱼人试图举起燃油管来攻击，这时候需要连续按 LT（L2）使用飞镖引爆，可以先不理会杂兵，以优先击破油管为首要。再次连击结束后会进入连续点 A（×）键躲避鳄鱼人咬击的 QTE，最后别忘了连续按 A（×）躲开追击。后面套路基本是循环的，记得第一时间用飞镖引爆油管即可。



搜寻企鹅人

蝙蝠洞

回去后可以先进行升级，之后前往蝙蝠电脑旁边对被破坏的数据卡进行分析，同时得知了 8 个杀手的身份。我们把下一个目标锁定与无人机相关的企鹅人，看能不能从他那边获得一些情报。前往飞机停的地点后选择飞往任务所在的 Sheldon Park 区域。

Coventry GCR Tower

开门之后要进行本作的第一场潜入战，由于敌人手持武器和人质，玩家需要智取。先按 Y（△）使用烟雾弹迷惑敌人，之后用勾抓站在高处开始潜行。距离最近的敌人可以用勾抓摆荡到其头顶上，按 Y（△）直接将敌人倒吊在平台上。从下方的通风口过去后可以看到第二个敌人，直接隔着通风盖按 Y（△）将其放倒。另外一处通过探测模式可以看到软墙背后的敌人，隔着墙将背后的家伙直接打倒。最后一个敌人通过勾抓上方的通道上去，爬在边缘即可将其放倒。

GCR Tower-Control Room

在这里我们需要用探测模式查看到底发生了什么事，进入探测模式调查倒在地上的尸体，对着红色区域按住 A（×）键来扫描证据，对着墙调查按 RT（R2）和 LT(L2) 可以将事件回溯到事件发生的前后，之后对着输入密码的装置扫描。回溯会看到钥匙卡在死者被炸飞后掉落了，将下方的通风盖打开后扫描里面即可找到了。最后解密装置的过程与前几作类似，配合左右摇杆慢慢找到正确的字母组合便可解锁，一旦选择到正确的其他字幕便不会闪烁，玩家可以以此来判断。



Coventry

这里打开门后需要通过解密停止干扰装置，方法和之前一样。在解密的过程中会见到出谜人，之后玩家每攻克一个区域的信号塔后便可看到该区域的继电器的位置，这和游戏的支线任务收集有关。开门后爬上梯子就可以前往大地图。

到达指示地点过程中哥谭大桥附近会遇到犯罪现场，可以选择下去将他们解决。前往指定地点等着企鹅人的手下现身，飞下去后直接来个偷袭，将其余所有人打倒后质问那个戴圣诞帽的家伙，接着通过 SIM 卡找到对方位置，不过由于有信号塔干扰，所以蝙蝠侠需要优先去将这个问题解决。到达地点后解决掉这里的敌人，使用远程控制飞镖（Remote Control Batarang）扔进通电的缺口处，击中开关便可开门，将这个塔攻克后即可搜寻企鹅人的所在处，不过还需要找到其他 SIM 卡。

在第一个点打到敌人后调查那里的电脑，之后去找第二张 SIM 卡，到达地点后这里敌人持枪，不过由于敌人数量不多，可以使用烟雾弹配合飞镖全部快速击破。完成后在电脑附近找到第二张 SIM 卡。最后得知企鹅人藏在一个老船里。

甲板作战

Amusement Mile

这里附近有狙击兵，蝙蝠侠必须悄无声息地完成潜入作战。这里建议优先收拾狙击兵，先飞到瞭望台上，爬在平台边缘将这里的狙击手放倒，另外一个在对面上方的平台处，可以飞到其身后完成击倒。剩下的杂兵可以先进入场景地板下方的通风口，将经过的敌人打倒。在这里将敌人全部打倒就可以进入船内部了。顺便一提笔者在这里遇到过一个 BUG，在敌人全倒后任务指示会出现错误，遇到这个情况可以读取上个检查点重来。



TIPS Blackest Night 服装在多人模式转生后获得。

GUN SHOP

先解决掉门口的守卫，在广播中我们得知企鹅人正在举办某种比赛。进入房间内会有大量罪犯，注意优先对付手持机枪的敌人。这间屋子里还能找到与黑门监狱中一样的无人机，看来韦恩的直觉没错。

Deck 1

在最左边的区域可以听到暴徒的谈话，跳到水中的护栏上面，顺着它往里走，之后便可以对这些暴徒展开偷袭。解决这些喽喽之后在另外一边可以看到浮在水上的木板，LT+Y（L2+△）使用勾爪将木板拉过来，落在上面后再勾抓对面的铁环将蝙蝠侠拉过去，用这个方法勾抓其他铁环可以通过这片水区域。



Boiler Deck

这里的蒸汽会不时喷出，玩家需要等停止喷射的时候通过。一路爬到上面会看到一个出谜人的收集，目前还没办法拿到。旁边上方的盖子了可以用勾爪将其打开，钻过去便可前往斗殴区域，在这里会遇到 Electrocutioner，这家伙看上去很有气势，结果仅一击就被蝙蝠侠放倒（笔者当时还以为遇 BUG 了）。之后会有杂兵登场，持刀的暴徒记得左摇杆拉后配合 Y（△）躲避。全部打倒后质问最后的暴徒询问企鹅人的所在处。

Deck Access Corridor

开两道门后来到这里，奔跑配合滑铲通过几处障碍物，还有一道冰封着的墙壁需要用爆炸喷雾炸开。接下来的场景需要用勾爪一路向上，顺着中央柱子的边缘爬过去，再向上勾抓，来到两个敌人所在的边缘处可以将其中一个挂下去，另外一个上去打倒即可。

Upper Deck

这里房顶上有可以用蝙蝠勾爪拉下来的部分，拉开之后上去，顺着这里旁边通风口可以来到酒吧，开门后将几个敌人打倒后捡起地上的通讯卡。将增援的敌人全部打倒后，这里其中一边角落可以找到通风口，在另外一边使用黑客装置便可打开通往电梯的门。过去将敌人收拾掉后便可乘坐电梯前往控制室。在找到 Tracey 后会有一个返技的 QTE，之后黑掉装置便可打开通往戏院的大门。

开门后会遇到第一个类似泰坦巨人的敌人，对方红色信号出现时最好的办法是连续按 A（×）键从对方面前翻过去回避，这样还能获得从背后攻击的机会，如果想正面攻击就记得用斗篷攻击后的连打。

戏院部分需要用潜入的方法将敌人打倒，这里最简单的办法就是在石像上等敌人经过，将他们吊在上面。地板下的通道也可以用来埋伏，这个场景可以隐蔽的地方很多，不用担心，被发现了就扔个烟雾弹勾抓到上方即可。后期可能会有暴徒选择去劫持人质，注意不要被他发现了。全灭敌人后开门便可找到企鹅人。

Alberto Falcone 被企鹅人绑票到这里，并威胁他父亲停止进行武器交易，解决掉企鹅人的手下后，蝙蝠侠在拷问其黑面具的所在处时，八大刺客之一的丧钟向蝙蝠侠发起了进攻。

BOSS 战 丧钟

与丧钟的战斗比较热血，主要考验玩家的截击反应。普通攻击丧钟时如果接近场景边缘会强制拉回另一面，丧钟会在玩家进攻间隙出手，此时玩家应该等反击提示出现后再按键，过早过晚都会挨打，切记不要提早按。后期丧钟会使出多段攻击，在截击过后不要松懈，等待其之后的攻击。这里如果是高难度无反击提示的情况下就要看准丧钟的动作来进行截击，对方每次出招都会有一个慢动作，不难反应。

丧钟 HP 下降一定程度后会使用烟雾弹隐藏起来，紧接着冲向蝙蝠侠开始连击，玩家需要连续按 Y（△）键防御，之后会有连按 X（□）的反击，此时可以多半可以使用 1 次 Y+B（△+○）的重攻击。

在将丧钟的棍子毁掉后他会使用刀来攻击，出手速度更快，段数更多，允许玩家反应的事件也会缩短。战斗另一个插曲则是丧钟会在蝙蝠侠身上发射勾爪，油管飞向蝙蝠侠的时候要及时按 Y（△）来反映，之后按 LT+Y（L2+△）将远处的丧钟拉过来继续战斗。

这场战斗有一个成就、奖杯要求玩家每次截击都不失误，说白了就是无伤过，普通难度下会更容易获得，如果玩家错过了，2 周目挑战其实也不难，并且二周目估计已经习得了少连击发动终结技的技能，在对丧钟连打攻击结束后可以连续用两次 Y+B（△+○）重攻击来攻击。

战斗过后蝙蝠侠会获得远程飞爪（Remote claw）对着上方的链接点发射可以生成一根绳索，发现门无法打开时蝙蝠侠向阿福获取情报，得知发生在 Lacey Towers 的凶杀案中，警方认为黑面具已被害，看来需要去一探究竟了。

离开游轮的路上会触发 Anarky 的支线任务，玩家可以先不理会。



神秘杀手

Lacey Towers

使用快速移动前往 Lacey Towers。将门口的警察全部放倒后进入内部。

开门来到 SIONIS' SAFEHOUSE 对犯罪现场进行调查，警察认为企鹅人杀死了黑面具，进入探测模式调查倒下的尸体得知受害者佩戴黑面具，不过并不能确认是本人。调查吊灯上的女性尸体，确认其是黑面具的女友之一。扫描地上的证据发现被烧毁的痕迹。再次扫描地上尸体还原现场，杀手射击高度与企鹅人契合，但随后被证明是杀手坐在椅子上射击的。再次扫描吊灯上的尸体得知射击弹道高度只是假象。在地上尸体旁柱子处扫描指纹，表明企鹅人虽然来过凶案现场不过已经是之后的事情了。尸体附近的红点可以还原现场，这里有被拖动过的痕迹。扫描另外一处地上则可以找到一个入侵



实用技术 攻略透解

BATMAN ARKHAM ORIGINS

TIPS Dark Knight 服装在完成所有 Dark Knight 挑战后获得。

者与杀手搏斗的痕迹，按LT（L2）将现场回溯到入侵者进入的时段，扫描窗口的痕迹得知入侵者穿着白色西装。调查另一面桌子上可以看到女性受害者被袭击的过程。其原因则需要回溯到她被攻击时的场景，扫描掉在地上的手机，得知一个叫小丑的人曾给黑面具发了一条信息。

这里发生的事情总结为这里曾在较早的时间段发生过命案，从时间上考虑受害者不可能是黑面具，因为蝙蝠侠刚刚见过他，至于真正的凶手、入侵者以及“小丑”到底是谁，蝙蝠侠需要用专门的数据库分析来确定，为达到此目的必须去一趟哥谭警局，利用那里的数据库寻找真相，不过在那之前需要先回蝙蝠洞一趟拿新工具。离开这里的时候会在门口遇到手持盾牌的敌人，使用BAA（○ ××）即可。

出门后选择快速传送回蝙蝠洞，在桌子上拿到新工具——震荡雷管（Concussion Detonator）。

GCPD

Rooftop Maintenance

打倒门口的警察，注意先解决掉持狙击枪的，通过房顶进入GCPD内部。炸开软墙后落下。

GCPD-Bullpen

爬通风口到底，这里可以隔着通风口盖子直接打晕一个警察。

Swat-Manager' Office

这里的门暂时无法通过，上方有通风口，用勾爪将盖子拉下来钻过去。

SWAT-Conference Room

下方有众多敌人，选择避开战斗，使用远程飞爪向对面发射生成绳索，下去后会有一个持枪的家伙背对着你，过去将他打昏。

SWAT Division

这里的几个敌人可以先攻击灭火器将他们弄晕，之后一一收拾掉。这里正门无法通行，从侧门可以去审问室。

Interrogation Room

直接隔着玻璃可以将审问室内的警察打晕，之前被蝙蝠侠吊起来的企鹅人手下正在这里，再次质问这个家伙。之后回到SWAT Division，从上方过去打倒这里的敌人，用爆炸喷雾炸开软墙，过去后从另外一个门出去，这里有一个警员背对着玩家放倒后走下方的通风口，爬梯子一路上去。



Maintenance Access

这里的潜入作战为玩家提供了众多有利的条件，优先考虑在上方的落脚点处将经过的敌人放倒，等其他敌人来调查时打倒落单的敌人，如果时间充裕，可以在倒下的敌人处涂一个爆破喷雾，等敌人都凑过来围观的时候引爆。后期使用地道埋伏或者通风口来放倒敌人都是不错的选择，一旦被发现，在上方的落脚点移动仍然是最佳选择。将敌人全部打倒后对着大门使用解码装置即可。

GCPD-Investigations

将两个谈话的家伙从后面一次解决，进入房间后对着门前的装置使用解码装置，发现被干扰，走左边的门去找屏蔽干扰的工具DISRUPTOR。

Basement Access

这里的敌人中有持盾牌的，BAA（○ ××）将其解决后解密电梯旁的密码，之后落入下方。

Holding Cells

打倒所有敌人后按下红色按钮，铁牢开启后便可通往疗养院。

INFIRMARY

炸开ELEVATOR的软墙，进入内部两旁都有蒸汽，用勾爪往上走，上方有可以使用丧钟远程勾爪的点，发射后生成绳索继续向上，通过管道前往Evidence Locker。在桌子上可以拿到DISRUPTOR。

回到Holding Cells，使用刚刚取得的DISRUPTOR对着密码锁上方的干扰器使用，再用解码器打开门。这里背后有绿色装置的家伙需要用斗篷攻击后的追击打倒，注意他的抓击无法反击。之后一路回到GCPD-Investigations，再次屏蔽干扰器解码进入。在这里遇到Barbara，得知使用数据库还需要去一趟下水道，将通风口的盖子打开后逃跑，速度慢的话会被持枪的警察攻击。



Shooting Range

这里的敌人中有手持盾牌和使用枪械的，可以先用DISRUPTOR将枪械破坏掉，然后优先打倒持盾牌的敌人。黑掉门后可以回到GCPD-Investigations。打开门后会发生遇到戈登的剧情，使用烟雾弹后打倒警察离开这里。在离开时可以接到Barbara关于企鹅人的支线任务。

目标点附近有不少持枪的敌人，不过都是两两一组，不难对付，之后从下方的井盖进去。



TIPS Earth 2 Dark Knight服装去WBID网站与相关iOS联动后获得。

下水道

Burnley Sewers-WEST

奇怪的是这里都是黑面具的人，其中红色的敌人是军队中的武术高手，玩家无法对他们使用普通终结技，可以在其倒地后用飞镖追击来必杀，主动攻击的话需要及时拦截对方的反击，对方的攻击有时会多段，需要反复反击多次，还有一种双倍截击，需要玩家连按两次 Y (△) 来使用反技。战斗结束后炸开墙前往下一房间。

SEWERS-WATER TREATMENT

从这里一路往上爬，有很多勾抓的地点可以上去，偷袭两个敌人后用勾爪顺着铁板平台边缘爬过去，上去按下开关，然后对着对面盖子使用勾爪打开，这样蒸汽会从另一边喷出，再使用远程勾爪在对面生成绳索去对面。来到这边破解掉密码锁对面会开启铁门，直接对着对面的敌人用飞踢过去即可。

GCPD Telecom Room

先将红色的武术大师踢倒，速度快的话趁其他敌人没反应过来直接追击将他打倒。按下按钮后乘电梯上去。这里有场恶战，除了武术大师外还有重型敌人在，与泰坦巨人类似的肌肉敌人无法反击，被其抓住后需要连续按 A (×) 键逃跑。最好的办法等对方攻击的时候直接按 AA (× ×) 翻过去从背后连击，连击数够的时候马上 A+X(× + □)再继续连击。注意可能随时偷袭的武术大师。

使用这里的仪器，在识别后对发生在 Lacey Towers 的案件有了新的认识，案件发生后到场的企鹅人并非凶手，案发时黑面具被引到房间中，之后被坐在椅子上的凶手杀死，不过黑面具行事小心，派了自己的替身去，自己则从背后偷袭杀手，不过在搏斗中被凶手打昏抓走，并将其带到哥谭市银行，看来需要去会会这个名叫小丑的家伙了。

离开这里的路上会遇到疯帽子的支线任务，之后可以使用快速移动前往目标点附近。解决银行房顶的守卫后炸开软墙打开地道进入内部。



哥谭银行

Gotham Merchants Bank

开始先将上方的干扰器屏蔽掉，破译密码后进入大厅。大厅中打开其中一边上方的通风口盖子过去，炸开地面发生剧情。令人匪夷所思的是面前的黑面具正在殴打真正的黑面具本人，而摘掉面具后的这个家伙正是蝙蝠侠今后最大的宿敌——小丑。原来这一切都是他一手策划的，假扮黑面具雇佣 8 位刺客杀死蝙蝠侠，以及 Lacey Towers 的案件。

在爆炸过后蝙蝠侠需要在大厅用潜入的方法打倒小丑的手下，这群人之中其中一个会干扰玩家探测模式下的信号，玩家需要将其优先解决，使用 DISRUPTOR 可以暂时屏蔽掉干扰。质问最后一个暴徒得知小丑前往了 Steel Mill。

Steel Mill Loading Bay

这里的战斗注意不要让敌人去拿机枪，开启其中一侧的大门后上行。如果贸然开门的话会被敌人的自动炮台攻击，所以要打开上方的通风口盖子过去。

Sionis' Office

下去前先用 DISRUPTOR 将两名暴徒的机枪弄坏，接着黑掉这里的电脑获得密码，回到 Loading Bay 的大厅，破译掉大门前的密码进入，

Warehouse

放倒门前的暴徒后会走出新的增员，其中全副武装的 Enforcer 需要用斗篷的三连击 BBB (○○○) 先把他打晕，之后才有连续攻击的机会。如果打法熟练的话可以先将目标瞄准这个家伙，只要在连击中适时反击旁边干扰的杂兵即可。



战斗结束去按下红色开关，让铁钳装在墙上，再用勾爪拉铁钳便可砸出通过的空隙。

Concealed Room

进入电梯间调查倒在地上的尸体，得知他是被人毒死的。

Drug Lab

打倒 Hidden Facility Maintenance 的敌人后开门进入这里，这里有敌人同样持有信号干扰，不过敌人站位比较松散不难对付。持有干扰器的家伙会在下方徘徊，很少单独行动，有点狡猾，可以躲在地道中偷袭得手，趁他调查倒地队友时将他吊起来也是不错的选择。敌人如果移动到油罐附近就用远程飞爪让他们来个亲密接触。

战斗结束后进入关黑面具的房间，问话还没结束就遭到了铜斑蛇的偷袭，她给蝙蝠侠下了毒，黑面具也借此机会逃跑了，没关系，玩家可以在支线任务中找他算账。

扫描房间，调查地上的汗液将时间回溯，调查铜斑蛇投毒的瞬间分析毒药，并让阿福帮忙配置解药。在原路返回的途中会出现多次幻觉，在接近出口的时候会与铜斑蛇发生战斗。





TIPS Injustice 服装拿到所有挑战模式奖牌后获得。

BOSS 战 铜斑蛇（Copperhead）

这里在药物的作用下蝙蝠侠会看到多个铜斑蛇的分身，战斗方式与普通杂兵战类似，只不过铜斑蛇懂得回避攻击，玩家的部分攻击会挥空，对方在使用爪子攻击的时候需要通过摇杆拉后按 Y（△）来回避四段攻击。这里由于敌人比较多，如果连击数够高，可以使用 A+B（×+○）对着倒下的敌人使用终结技，可以快速清掉替身。

第二回合中铜斑蛇会追加冲刺攻击，突击爪会突然攻击蝙蝠侠，需要用方向键配合 AA（××）键翻滚到侧面回避，铜斑蛇每次出这招的时候会有蓝色轨迹提示。

战斗到后期阿福会将解药投射下来，取得解药后的蝙蝠侠将铜斑蛇制服，并得知小丑安排了所有刺客集合。在离开这里的时候会接到黑面具相关的支线任务。

来到大地图后，由于需要找一个更好的信号接收点，需要先去一下哥谭大桥，在这里可以跟踪电磁人的信号，画面右边的信号代表与目标点的距离，数值越小越接近，玩家需要根据这个信号来找到具体地点。



酒店

Lower Hotel

门口有 GCPD 的敌人，全部解决后进入 Lower Hotel 内部。

Hotel Parking

打倒谈话的两个敌人后从旁边的窗口飞入，下面有大量敌人等着玩家战斗，结束后解开密码开门，用飞镖打红色按钮，再对着上方的点发射远程勾爪生成绳索上去。去最里面打开电梯进入，开门进入 Hotel Lobby。

Hotel Lobby

这里的潜入部分同样优先打倒持干扰器的暴徒，场景中有很多可以利用的暗杀条件，就交给玩家们自己发挥吧。

战斗结束后黑开门口的装置进入保安室，剧情中小丑无意中帮蝙蝠侠开了路，蝙蝠侠得以直接拿到电磁拳套，使用电拳可以无视所有敌人的防御。之后在这个房间上方可以找到充电机，按住 A（×）使用电拳为其充电，上去后使用勾爪来到上方的 East Tower-10Th Floor。



Royal Hotel Main Entrance

与阿福通话后开门用拳套为充电器充电，滑铲过去后与那里的敌人战斗，这次可以试试电拳的威力。

开门进入 Laundry Room，打开上面的通风口进入电梯间，对着另外一个电梯处充电上去。在 19 号房发生战斗，对着对面楼上方的点发射远程勾爪生成绳索到对面的西楼。

West Tower-19th Floor

这里会有个陷阱，自动机枪会攻击蝙蝠侠，先用 DISRUPTOR 将机枪停掉，然后再对旁边的机关充电，结束战斗后走人。

West Tower-Ventilation Shaft

需要利用勾爪一路上行，再对着链接点用远程勾爪生成绳索过去，按下这里的机关将风扇停掉，这样便可勾抓对面上方的通风口。

过去后地上会有蒸汽，使用 LT+Y（L2+△）拉开盖子即可通过。

West Tower-Ballroom

在这个小丑的“游乐园”中，蝙蝠侠被整的够呛。下去战斗结束后会看到几名坐在电椅上的人质，蝙蝠侠必须在时间内防止他们被电死。先用飞镖击两边的按钮，这样可以生成使用远程勾爪的点，接着跳过去用喷雾炸开软墙，进入里面解码。

上去后站在机关上会生成电流，使用远程遥控飞镖（Remote Control Batarang）穿过左眼的电流出去，再从右眼进蝙蝠侠右后方方的房间击中里面的开关，这样便可开启上方的盖子上去。

接下来四个气球的谜题，踩在机关上按照气球灯亮起的顺序来用飞镖打，玩家只要按照 1234 的顺序来将亮灯的顺序记住即可。

开门后从过山车的地点直接从高处飞入与里面的敌人战斗，里面虽然有两种特殊敌人，但灵活利用电拳就不难对付。

结束战斗后直接勾抓上方的点为机关充电，这样向生成的玩偶对面发射远程勾爪便可上去开门。走过 West Tower-25th Floor 便可前往 Overview Bar。

Overview Bar

从地道下去来到暴徒脚下，全部敌人解决后开门炸开软墙，勾抓对面的鬼石像再勾抓上方的窗户进入 28 楼里面。进入雪人的房间用解码装置停掉炸弹。不过这只是个陷阱，蝙蝠侠需要马上从玻璃处翻滚出去。

达成直升机顺风车下去与暴徒战斗，这里电视直播视角中玩家仍然需要操控招架敌人的攻击，战斗后期还会有援军登场，做好长时间战斗的准备。

Eest Tower-Swimming Pool

这里的潜入战中地上布满了地雷，如果不小心踩到会爆炸受伤并引来敌人，不过利用好的话其实对自己有利，等敌人靠近地雷使用 DISRUPTOR 可以将他们炸晕。黑开电梯旁的密码后发生剧情，小丑的邪恶已经深深震撼蝙蝠侠，但孤身作战的韦恩这次同时还要面对武力强大的贝恩。

TIPS New 52 Graphic 服装解决掉所有支线任务后获得。

BOSS 战 贝恩

起初的贝恩与玩家之前遇到的泰坦巨人以及 Enforcer 暴徒战类似，使用斗篷后的连击就能让他“脱光膀子”。贝恩进入筋肉模式后选先方向键 +AA（××）回避攻击，再使用斗篷的三连击让他晕眩后连击，之后再用 B+A（○+×）给予痛击。

在进入外面空旷场景后战斗进入第二阶段，贝恩会使用冲撞攻击，这种攻击有追踪性，玩家需要计算好时机使用方向键 +AA（××）来横向翻滚躲避，太早太晚都会受到攻击，最后还需要回避掉一次大范围的追击，再用斗篷打晕后连击如法炮制。等杂兵登场后可以利用电拳快速解决，也可以不理会主攻贝恩，注意被贝恩抓到需要及时反击，不然会很痛。

贝恩在受到一定伤害后会给自己加满血，此时需要再次回避他的冲撞攻击，坚持几个回合后就会进入剧情了。之后贝恩逃跑，蝙蝠侠和他最好的基友一同跳下……



太平间

在与贝恩战斗后游戏交代了小丑与小丑女相识的剧情以及一些小丑根源的内容。在这里玩家需要操作小丑与敌人战斗，然后走出之后的区域，这个过程无论如何都不会 GAME OVER。

切换回蝙蝠侠视角，桌子上可以拿到 Glue Grenade，之后飞往地图右下角 Burnley 附近的点过去。

这次需要此次造访 GCPD 调查贝恩的去向，打倒门口的警察后从下水道进入内部。

Burnley Sewers

这里蒸汽可以使用 Glue Grenade 封住，之后直接飞到下方的平台上或者落下后在水面上使用 Glue Grenade 生成平台，再用勾爪拉对面的铁环过去。开启密码锁后前往太平间。

MORGUE

扫描躺在那里的贝恩手下尸体，之后去电脑那里查看报告，取得贝恩的位置后离开 GCPD 前往大地图，在途中会接到 BIRD 的支线任务。通过蝙蝠飞机传送去 PARK ROW 区域即可。



Park Row-Sewrs Access

干掉门口的守卫后直接开门从通风口进入，收拾掉下面的敌人。

Bane's Field HQ-Entrance

开启下面的门后进入内部发生剧情，贝恩已经知道了蝙蝠侠的真实身份，这意味着阿福可能会有危险，眼下需要赶快回蝙蝠洞。不过路上又遇到了火蝇人绑架人质的事件，人命关天，只好去处理了。搜索完频率后去离开这里前往哥谭大桥发生剧情。

哥谭大桥

Maintenace Room

这里的入口在桥右边下方的一个阳台上，开门进入。将炸弹事告诉戈登后蝙蝠侠去独自阻止火蝇人。

解码电梯旁的密码后上去，之后一路向上，给充电机充电后对面的喷气口用 Glue Grenade 堵住。

Boiler Room Maintenance Corridor

打开通风口后开始潜入作战，这里敌人身上有干扰器，注意上方的不少石像鬼不能停留过久，否则会在听到连续警报后爆炸，不能过于依赖在上方的优势。在中间区域地板下面的区域用来守株待兔是不错的选择。质问最后一个敌人打听炸弹的位置，首先这个场景中央位置就有一个，拆开后时间内将其解码。搞定后开启地图右边的门。从 Maintenance Elevator Access 开门上去。

Train Station Maintenance

电梯卡主后爬梯子上去，给机器充电后将门炸开，这里手持电棒的敌人记得先 AA（××）绕背后再主动攻击。这里救下 Branden 他会反咬你一口，记得反击。

Train Station

来到人质的所在，这里首先得来一场简单的潜入作战，敌人只有四个，起初上方的可以爬到边缘去把他们双杀，剩下的两个直接用飞爪绑在一起过去打倒即可。

解救人质需要先去 Control Room 按开关将列车放下来，然后再拆除掉炸弹即可。由于需要等待阿福打开防火门，所以先去拆除另外一个炸弹，走地图南边的门。



Maintenance Corridor(South)

发生掉落剧情后勾抓到列车上，从列车另一边出来后发射远程飞爪生成绳索，到达另一边后勾抓上方的点。阳台部分后有几个狙击手，玩家可以从上面把他们一一吊起来。在下一个房间将敌人全部打倒后开门解决掉炸弹。

完成后防火门已经可以开启，返回 Train Station。



TIPS One Million 服装注册 WBID 网站即可获得。

Train Station

回来后会有很多暴徒在这里徘徊，如果贸然进入人质关押点会被发现，可以在之前的那个房间利用地板下面打倒一个，再把其他敌人引到之前的场景解决掉。到达桥上后会有多场杂兵战，之后等待着玩家的就是与火蝇人的正面对决。

BOSS 战 火蝇人

起初如果躲在车后面，火蝇人会扔手雷攻击，暴露在外的话则会被火烧，连续横向翻过或者快速滑铲移动即可躲避，等着 BOSS 火烧的空隙出现后就连点 LT（L2）射飞镖，如果怕被攻击可以先连点 RT（R2）扔个 Glue Grenade 锁住 BOSS。等他晕了就发射勾爪将他抓过来给予重击，拉完两次后便会进入第二阶段。

一开始需要以逃跑为主，有一处需要先躲开火蝇人的喷火，等他把车烧开后再过去。滑铲穿过一辆货车后即可再次开始战斗。

第二回合 BOSS 会狂使用散花手雷，多个一组，不过只要预判成功便不难躲避，同时仍然需要寻找对方喷火的空隙使用飞镖。在最后四周充满火之后要马上勾抓 BOSS，几个 QTE 后即可结束战斗。

回去的路上得知阿福和蝙蝠洞都已经被贝恩袭击，使用电脑先把侦探视角修复，之后用探测模式在下方找到阿福。将他救起后蝙蝠侠决定去黑门监狱完成最终决战。



BOSS 战 贝恩

起初贝恩还是会使用冲撞攻击，打法和之前的战斗没有区别，几个回合后引发戈登乱入的剧情，蝙蝠侠决定暂时停止贝恩的心脏。之后的战斗思路与之前一样，不过会有更多的敌人，不过好在蝙蝠侠的电拳不会熄灭，可以轻松解决。

在将贝恩电击救起后进入战斗第二阶段。这里是类似前作极冻人的 BOSS 战，玩家需要隐藏起来偷袭打过激素的贝恩，躲在贝恩无法发现的地方等他过来后使用 takedown。场景中可以偷袭的方法有背后偷袭、利用地下过道、利用通风口部分，引爆灭火器，躲在拐角处。等贝恩到附近后使用偷袭。如果能在电压处偷袭他还能补上一段追击，掉血是最多的。记住在完成一次偷袭后要第一时间隐蔽，否则很容易被抓，躲在通风口和地道并不是十分安全的，贝恩会亲自去搜寻。在后期侦探视觉还会被干扰，玩家可以将干扰装置用 DISRUPTOR 停止。这里通过的方法就是尽量使用不同的偷袭方法，在贝恩背对着的时候偷袭，不然很容易被拆穿。在最后完成一个 QTE 后便可正式结束战斗（韦恩少爷真耐打）。



Death Row

战斗结束后打开通风盖，前往 Death Row，下去找到约瑟夫后会有一段与戈登联手对抗敌人的战斗部分。完成后去最后的场景追击小丑，这样既可迎来最后的结局。



决战黑门监狱

Blackgate-Main Entrance

门口的敌人可以用远程飞爪链接油罐引发爆炸，在解决他们后开井盖下去，炸开软地面后在中层使用飞爪生成绳索过去。水面上有强烈电流场景同样需要用飞爪过去，来到上面后炸开软墙飞过去，毁掉机关水面的电流便会消失。扔 Glue Grenade 到水里可以生成平台，接着 RT+Y（R2+△）拉铁环通过。

上去之后先按下开关，这样面前的窗口会通电，使用远程操控飞镖穿过电流击中对面的开关水闸门便会关闭。再扔 Glue Grenade 在水面生成平台拉过去炸开软墙即可。之后的点有很多喷气装置，玩家必须快速将它们全部堵住后通过。

NEXUS

这里的潜入部分敌人会使用热能感应装置，也就是说即便玩家在隐蔽区域被扫到一样会算被发现，不过只要第一时间离开便不会有问题。战斗结束后救下小丑女。

与丧钟对话后下去，结束掉 Panopticon Access 的多人战斗后便会进入与贝恩的决战。

TIPS 想拿到 Red Son 服装则要玩相关 iOS 游戏。

支线任务

本作依然有十分精彩的支线任务等着玩家，千万不要错过。大部分支线会在主线中引发，Shiva 和 Deadshot 略特殊，玩家可以按照下面的方法找到他们，其中捕捉所有逃跑犯人的支线任务需要完成所有现场调查任务后才会开启，别忘了。

Anarky Missions

企鹅人相关主线任务完成后会触发，他会告诉你他设置了三个炸弹，蝙蝠侠必须去将这些炸弹拆除。每次找到他的手下并对话便会开始倒计时，玩家需要在最快的时间内赶到现场并将所有敌人打倒后拆除炸弹。每次前往炸弹所在处时使用勾抓后 AA（××）快速收线的方法可以加快移动速度。

在将三个炸弹拆除后前往法院（Courthouse），在这里打倒第一波敌人后 Anarky 会亲自登场，他会使用手雷，不过不难对付。

Shiva Missions

在银行正门附近可以听到婴儿的哭声，前往那里调查婴儿车后 Shiva 便会登场并发起攻击，记得做好准备，他告诉蝙蝠侠要对他进行测试。

前往人质被关押的地方后，会看到这个可怜的警察被吊了起来，下面全是电流，蝙蝠侠需要想办法解救他。这里两侧其中一边的护栏是坏的，从那里进入拆掉一个（会有敌人出来攻击），然后再用远程勾爪在上面生成绳索去另外一面，两处破坏后，使用飞镖即可救下人质。

对话后探测模式调查地上另一个警察的血迹，跟着一路走到尸体处，拦下 Shiva 的再次进攻后，最后去 Sheldon Park 决战。

BOSS 战 Shiva

这里其实难度不高，不过由于关系到一个可错过成就，这里具体说一下。成就要求是无伤过，这样就变相增加了不少难度，其实 Shiva 与普通的功夫敌人没什么大的区别，经常使用多段攻击或者需要按两下 Y（△）挡掉的双重攻击，在蝙蝠侠主动攻击时也可能遭到对方反击，需要再次反击回去。这场战斗可以将目标瞄准 Shiva，杂兵选择无视，但不能不躲，在将 Shiva 的血量降到一定程度后会强制更换另一批杂兵，这些敌人都是功夫大师类型的，对玩家多段反击技巧要求更高，多集中攻击 BOSS 本尊即可。这场战斗如果不小心受伤就马上选 RESTART 重来，多打几次无伤过问题不大，如果特别苦手可以耐心一点专心以反击为主，减少主动攻击可以避免失误。



Penguin Missions

这个在 GCPD 相关主线完成后会开启，玩家需要毁掉企鹅人的军火，地图中散落了 6 个集装箱，玩家需要使用 DISRUPTOR 装置将其破坏。在全部搞定后即可完成这个支线，注意在企鹅人船附近的点是吊在半空的，别忘了。

The Mad Hatter Missions

这个支线任务非常棒，玩家在进入房间后从通风口进入开始战斗，之后蝙蝠侠被催眠进入幻觉世界——Wonderland。

顺着路走到电流场景，在电流消失后站在平台上对着对面连续发射飞镖，击碎 6 盏灯即可通过。

进入三个门的选择房间，只要根据兔子头人的所在处选择进入即可。之后打倒三波敌人后继续前进，在疯帽子墙壁的死路上使用爆破喷雾即可通过，之后需要用远程飞爪生成绳索将墙踢破。

进入钟表房间后，先在第一节处生成绳索上去，这样可以飞到中层的机关处，将机关打开后再对着第二节的点生成绳索去最上层开门即可。下一个房间需要先用绳索将其中一边踩下，这样上方的口便会开启。勾抓上去后疯帽子会劫持爱丽丝，玩家需要用飞镖按住蓄力键一段时间后即可将其打倒。

Deadshot Missions

玩家在地图上可以看到 S.O.S 提示，到达后目击到直升机坠机事件，接着对着地上的尸体调查，到房檐上调查直升机旁的线索。时间回溯，找到飞机尾部飞落的地点。再把时间回溯到机翼被射中的时间段，追随弹道飞到到另一处的尸体旁再次调查得知是 Dead Shout 所为，跟踪折射的弹道落在铁架上，扫描地上的子弹，搜索 4–5–1 3–2–6 频率便可得知他的位置。

BOSS 战 Deadshot

前往银行便会和他战斗，这是一场潜入战，Deadshot 会利用折射后的狙击弹道攻击玩家，玩家即使躲在不可视的角落也会被打到，注意躲开红外线。由于场景内敌人比较多，为了省事可以只对付 Deadshot 一人，一开始用烟雾弹给他来一次放倒即可，之后可以在平台边缘放倒他一次，在后期 Deadshot 只会在下方区域活动，可以多用地道来对付，途中可能会有持有干扰源的敌人乱入，记得提前打倒。最后阶段 BOSS 有可能会劫持人质，这个时候要有耐心，利用地道绕到他的背后放倒即可。



Bird Missions

主线任务中会开启，这个任务完成后可以开启拆武器的技能，建议提前搞定。在地图上会有三场帮派战争的事件，去将每一处所有敌人打倒后（这里敌人很多，玩家可以利用解锁一些战斗相关要求），通过扫描证据来找到这个贝恩手下的所在。进入后开始战斗，场地中有很多打过激素的敌人，应该以斗篷后的连击为主，开启电拳后可轻松通过，完成任务后别忘了还有几个需要收集的文件在这个场景中。



Blackgate Escapees

在地图中玩家可以找到一些犯罪现场调查的图标，到达后进入探测模式来调查事件。调查的方法与主线中类似，比如对着红色的点扫描；有一些证据需要将时间回溯到某个时刻找到，还有一些需要去不同的平台上才能发现。在将所有犯罪现场调查完成后会收到戈登的要求，玩家需要抓住 20 个逃出黑门监狱的犯人，玩家只需将他们打倒并质问即可。

Black Mask Missions

完成 Steel Mill 的部分后，开启这个支线任务，蝙蝠侠需要用爆破喷雾将所有毒罐炸掉。将散落在地图各处的罐子炸掉后，最后一个在教堂内部，进入后需要潜入的方法将所有敌人打倒（这里是完成挑战的好地方），将最后的毒罐炸掉后黑面具现身，玩家将其打倒即可完成任务。顺便一提，玩家会在之后的《阿克汉姆城》中一开始的监狱中看到已经被捕的黑面具，罗宾的挑战任务也有他。

Nigma Missions

出谜人与前作一样，仍然是所有收集的最终目的，其收集任务很早便会开启，而其关系到的内容非常多，200 个的数量较前作有所下降，难度也比低很多，玩家需按照正确的方法可以大大降低收集过程的复杂程度。主线中有不少文件需要到后期获得特定的装备后回来才能拿到，New Game+ 虽然继承收集，不过不少剧情需要的道具一开始没有，一样得回来拿，所以尽量还是在一次游戏中收集所有内容吧。

讯号塔和 Network Relays

首先地图中的几大板块中都会有一座讯号塔，其中一些板块需要玩家需要先将讯号塔侵入才能使用快速传送的方法到达，此外地图中每个板块都有十个类似摄像头的 Network Relays，玩家用飞镖将所有 Relays 摧毁是收集要素之一，在侵入对应塔后即可显示该区域所有 Relays 的坐标。

侵入塔需要先在附近观察入口，大多不难找到，其中 BURNLEY 的塔需要从侧面找到一个用爆破喷雾进入的点，然后勾爪开盖子进入，直接开门黑掉装置即可。DIAMOND DISTRICT 在使用黑客装置时会被干扰，开探测模式找到红色的干扰源，在上方可以找到一个放置发电机的平台，使用电拳套对着发电机使用，这样平台会落到下层，使用爆破喷雾炸开墙，到里面使用解除装置将干扰器停掉即可。地图右上角的塔需要走水路，用粘雷生成平台后再拉过去，将房间里的敌人打倒后拉开上方的入口，再生成绳索上去。

Enigma Datapacks

Data Files 是游戏中最为繁琐的收集内容，它会散落在大地图以及部分室内场景中，一共 200 个，玩家如果想完美就要把它们全部找到。先去地图右下方 Burnley 区域的 Enigma's HQ 处，用爆破喷雾炸开墙壁后进入，在里面发生完剧情后出来，这样地图上会显示 Data Handlers 的位置，将他们打到并质问便可显示附近所有 Data Files 的位置。

Data Files 除了直接收集的外还有不少需要解谜后才能拿到，还有很多在场景中才能找到，有些在高处的可以直接 LT+Y（L2+△）抓下来；还有一些则是将密码锁解开后取得，如果被干扰可以在附近找到干扰源；通过探测模式可以通过链接着的电线找到相连的机关位置。下面列出一些收集中的难点，玩家可以在菜单中 Wanted missions 出谜人的内容里找到相对应的文件序号和顺位。

难点Data Files获得指南	
1–2	充电后将绿色按钮走一遍。
1–3	先踩上面的按钮，然后飞到对面踩墙按下另一个按钮，按A折返飞到对面第三个按钮处踩下第三个按钮。注意第二点到第三点之间可能会出现高度过高的问题，玩家可以滑行时松开一下A（×）键来调整。
1–7	最右边一盏灯亮起的时候击碎即可。
2–5	充电后左边的电线杆会通电，使用远程操控飞镖穿过电流击中开关。
2–6	文件在墙壁内，过去可以找到发射绳索的地点，生成后在绳索上按A（×）滑行将墙踢碎。
2–9	向里面扔远程控制飞镖，击中里面的开关，再用生成绳索的装置进去。
3–2	先给装置充电开门，然后打开上面管道口的盖子，这样下面就不会喷雾气。
3–3	充电后文件上方的四盏灯会按一个顺序两亮起，笔者玩的时候是1、2、1、3、4、3的顺序，照着这个顺序踩地上的灯即可。
3–4	收集位于塔的上方，先到地图西边的高处，从那里滑行，先按RT（R2）俯冲，然后抬起来飞到塔的上面。
3–5	这个位于中间层的位置，在文件的两边各有一个机关，对着两个机关都涂上爆破喷雾，之后站在文件下面，在引爆后文件上方会出现三盏灯，快速用三连镖将它们击碎。
3–6	这个在最顶上的位置，玩家需要先飞到右边高处的石像鬼上，然后往对面飞行的时候先按RT（R2）垂直落下一段，然后再向上飞，这样就能飞到对面平台了。
4–1	将三组灯都踩到中间层形成一条直线。
4–2	踩到开关上使用远程操控飞镖，击中开关后滑铲进入拿到。
4–3	先从左边的缺口进去，涂上三个爆破喷雾，之后踩住开关按下按钮。
4–4	地上的机关不能踩，否则门会关，使用绳索勾抓在上方生成绳索通过即可。
4–5	踩到按钮上，然后飞镖打左边的机关。
5–4	先用镖打其中一边的开关，然后在另外一个开关上涂上爆破喷雾，蹲下进入通道，到达中间位置引爆另一个开关即可。
6–6	在踩下按钮后货箱会开启门，扔远程操控镖进去，中间要经过一次折返下去击中开关。
6–9	通风口地道进去，往里面走拿到。
7–1	这个在于上方的中层位置，有一个非常小的入口可以进入，玩家需要从上方飞进去，多试几次吧。
7–2	这里要求玩家在充电后时间内踩三个点，除了踩点外不落地，到第一个点后勾抓右边上方的点，勾抓时用快速收线加速飞起来，然后通过漂移落到第二个点，再次勾抓落到第三个点，比较考验玩家对于落地地点的把握。
8–1	这个位置要从对面高处飞入。
8–6	先在左边灯上涂上爆破喷雾，之后踩下开关引爆，接着扔远程操控飞镖从右边中间口进入击中右边的开关，再用勾爪拉回来文件。
9–9	使用远程操控飞镖往里扔，击中门后的开关，之后滑铲进入。
10–9	在 Hidden Facility Maintenance场景中观察天花板上方，有一处破裂的管道，使用勾爪上去进入里面黑开装置取得。
10=8	先启动发电机，之后用勾爪从下面的空隙爪出来。
10–2	快速跑到可以用快捷飞镖打到的角度，使用飞镖击碎三个灯就行。
10–3	站在开关上后，左右两个灯可以用快速飞镖打掉，中间的则需要使用远程操控飞镖加速击中。
10–5	在身后的位置可以找到按钮，踩到后第一时间飞过去用勾爪拉下来。
12–5	去西北面的桥上，道路中会多出一道被火蝇人打开的路，进去后炸开软墙拿到。
11–3	这个在桥底下，一共有三个平台上有按钮，时间内全部踩下即可拿到。
11–2	先落到下层，然后用远程控制飞镖打上面的按钮，再用快速飞镖打掉这里的三盏灯。
11–5	这个要求踩两个点以外的时间不落地，踩完第一个按钮后勾抓第二个按钮上方，落下正好踩到到按钮上即可。

难点Data Files获得指南	
11–7	先把另外一边的盖子拉开，再把远程飞镖扔进去击中开关。
12–8	要从右边的房间进入，先充电生成电流，然后将遥控飞镖从右上角丢进去穿过刚生成的电流，最后击中开关。
12–4	踩在按钮上，下面的灯会提示顺序，将在这四周的等按顺序击碎即可，注意有几个必须用远程飞镖才能打中。
14–2	这里三个按扭，先对着上方生成两条线，然后踩下第一个按钮后勾抓上方的绳索，飞到第二个点上落下踩到，再回到绳索上飞向第三个点。
14–4	在上层的软墙里，从对面高处飞过去可以踢开墙进入。
16–3	直接踩到开关上，然后向对面扔回旋镖。
16–8	在电梯间，上去后对着上方使用绳索生成爪。
15–3	将上方的干扰器先破坏掉。
15–5	先去地图南边的位置炸掉几个软墙后才能找到。
17–1	观察附近地面会有绿色的点，直接丢远程操控飞镖从底下飞到里面击中机关。
17–5	先在右边被铁杆挡住的三个机关上用爆破喷雾画三个（只画里面两个也行），然后踩下开关后连点LT快速发射飞镖，同时将之前的炸弹引爆。
17–2	踩下机关后对着广告牌上的小绿灯连点LT使用飞镖快速击灭，离开按钮后再发三个。
17–3	在大楼上方有两个绿色的机关，站在对面的高楼上滑行踩下，在机关对面还有一个，两个都踩过后够就能用勾爪取得文件了。
17–4	先把背后的通风口上的盖子打开，然后站在开关上通电然后用远程操控飞镖通电后从通风口进去击中电源。
17–8	在底下位置，玩家需要滑铲进入。
18–3	将远程操控飞镖丢进去击中绿灯，一共需要丢两次，第二次需要从上边的入口进去。
18–5	这个往右边街道看，会有电流，使用远程遥控飞镖穿过电流击中开关即可。
18–7	旁边有按钮，踩完后远处桥上会亮灯，使用快速飞镖将它们熄灭。
19–1	踩到开关上，用雷管把通风口封住再钻过去就行。
19–3	这个在最下面的区域，落到冰面上再去里面找，直接充电后拿到即可
19–9	在Evidence Locker中，玩家在上去的时候应该能看到一股电流，放假里有个开关，用远程飞镖穿过电流回来击中开关即可。
18–10	这个绿色的点在中间，玩家需要从旁边的高处落脚点滑行踩到绿点上打开机关，然后下去取得。
20–2	走两边的机关让球滚下来，然后去球附近按A键将这个球打开。
20–3	必须习得远程破译密码的技能后才能拿到。
20–9	先给旁边的机关充电，再快速将密码破译掉。

挑战关卡指南

本作同样继承了前作颇受好评的挑战模式，挑战模式大体分为两种——战斗以及潜入。在战斗挑战中玩家只要达到分数要求便可获得足够的奖牌，而潜入挑战中玩家需要在过程中满足特定的条件，每完成一个要求都能拿到一个奖牌。挑战模式会在玩家完成主线后逐一解锁，由于该模式会继承玩家在主线中的能力，所以建议最后再来达成。

Ranked Maps

普通的挑战模式，玩家的成绩会上传至网络排行榜，没有挑战次数限制，战斗以及潜入各有12个关卡，部分挑战需要玩家先完成campaign挑战后才能开启，玩家可以反复尝试。

战斗全奖牌心得

本作中战斗挑战的难度增加了不少，尤其是敌人少的关卡，想达成三块奖牌就需要尽量不失误，从头连至尾不断。初期人数少的战斗 推荐多使用斗篷后的连击（B→XXXXX），在敌人出手时实时反击即可，熟练掌握这个方法可以大幅帮助玩家刷分，达成三奖牌的目的。

战斗中记得多用X+Y（□+△）拆武器，这样可以减少威胁同时也不会打倒敌人。



B+A（○+×）的终结技尽量少用，这招可能会快速减少场上敌人的数量，对玩家反而不利。

对付重型敌人最简单有效的方法就是上来先对他斗篷三连击，等他晕了一个连打X（□）可以狂飙连击数，在对方攻击时就实时反击，连击数一到就马上出X+A（□+×），此招一出附近所有敌人都会收招进入晕眩状态，连附近举起箱子或者油罐的敌人都能让他们丢掉，此时再继续对重型敌人连击，反复可以将其快速打倒，并且获得高分。对付重装兵同样可以用这个方法，只不过在出X+A（□+×）的时候对方会进入防御状态，记得再用斗篷即可。

潜入关卡挑战指南

1 – Breaking In	
要求1 Smash Landing	通过脆弱的房顶将下方的敌人打倒。
要求2 Explosive takedown	使用远程飞爪链接一个敌人和油罐，将对方打倒。
要求3 Grate Moves	利用地道打倒一个敌人。

全奖牌指南：建议优先完成要求1，在场景其中一侧有一个有脆弱房顶的房间，开场就会有一个敌人走入房间，在那里等着直接将其打倒。其他两个可以自由寻找机会完成，难度不高。

2 – Easy Money	
要求1 Venting Anger	通过通风口把敌人打倒。
要求2 Blast Zone	炸毁一个软墙将敌人打倒。
要求3 Hang Time	将一名处在下面的敌人吊起来。

全奖牌指南：一开始走右边的办公室，打开隧道去另外一个房间直接就有机会可以对这个敌人使用通风口Takedown。然后赶快去位于下方的几个软 墙处涂爆破（需要从通风口进去，在另一面涂），记得这个要早点涂好了，不然后期敌人少了，引过去会比较麻烦。

3 – Checking Out	
要求1 Friends Fly Free	扒在平台边缘同时将两个敌人从平台上拉下来。
要求2 Chaos Theory	将一个拥有热能感应装置的敌人吊起来。
要求3 Knockout Smash	按Y（△）背后偷袭敌人，过程中再按X（□）将对方快速打倒。

全奖牌指南：优先完成将两个人拉下来的条件，这个在一开始中间的桥梁上会有一个机会，等另外一个人慢慢走过来，别错过了。完成后趁敌人还 没发现就去找持有热能感应的敌人，他会在石像下面徘徊，过去把他吊起来。最后一项留一个敌人完成就行了。

4 – Quiet waters	
要求1 Skull Cracker	来到两个敌人身后完成一个双人takedown。
要求2 Over the Ledge	扒在平台边缘对平台上的敌人完成一个takedown。
要求3 Zip and Out	完成一个滑锁（zipline）takedown。

全奖牌指南：战斗开始迅速到地图南边，这里会有机会等到两个敌人站在一起重合，借着这个机会完成要求1，被发现了不要紧，扔一个烟雾弹等 烟雾站他们旁边别动，烟雾散了直接完成双杀。要求2完成的机会很多，不存在难度。要求3需要用远程飞爪在石像点到点之间生成绳 索，然后站在绳索上按A（×）进行滑锁，过程中如果下面有敌人便可按Y（△）使用绳索takedown。

BATMAN ARKHAM ORIGINS

5 – Wrecking Crew	
要求1 Smash and Grab	通过一个高点穿过弱墙天花板把敌人倒吊起来。
要求2 Mined your step	引爆一个地雷把敌人炸倒。
要求3 Extinguished	使用飞爪将灭火器和敌人连在一起，并且将进入烟雾的敌人使用背后Takedown打倒。

全奖牌指南：战斗一开始就能看到一个弱的天花板，来到石像鬼上等着，这时多半会走过来一个敌人，直接按 Y（△）穿过软墙将这个敌人吊起来，如果这个敌人不走过来就扔声波镖吸引注意力。解决掉这个敌人后，他的队友应该会过来围观，正好将附近的灭火器用飞爪往一个 敌人身上砸，下去将烟雾中任意一个敌人 Takedown 掉。至于引爆地雷则要等时机，看到敌人安置好的雷后就扔声波镖吸引他们过来引 爆。

6 – Hard Time	
要求1 Blast Zone	炸掉软墙打倒一个敌人。
要求2 Take the Bait	使用声波飞镖（Sonic Batarang）吸引一个敌人后打倒。
要求3 Chaos Theory	将一个热能感应敌人倒吊起来。

全奖牌指南：场景一开始就能找到一个热能感应的敌人，可以先将他吊起来。软墙位于下层位置，趁敌人动乱的时候跑到那涂几个以后就不用管了，等一下多半会有人中招。Take the Bait 几乎没难度，可以留在最后解除。

7 – Breaking in extreme	
要求1 Fall Guy	将一个敌人用勾爪从平台上直接拉下来。
要求2 Vantage Mastery	使用绳索Takedown打倒一个敌人。
要求3 Window Pain	通过玻璃窗户Takedown一个敌人。

全奖牌指南：这场战斗一开始敌人身上有干扰装置，站在这个敌人的下面，在他走到平台边缘的时候用勾爪（RT+Y）把他拉下来，这样既能完成要 求 1，又能干掉这个对探测模式进行干扰的家伙。绳索 Takedown 需要在部分地点生成绳索，之后落在上面等敌人经过使用，机会挺多 的。中央的区域窗户玻璃可以完成要求 3 的要求，可以用声波飞镖去吸引敌人注意力。

8 – Easy Money Extreme	
要求1 Armor Piercing	优先干掉一个ARMOR（全副武装）的敌人。
要求2 Mined your step	引爆一个地雷炸倒一个敌人。
要求3 What goes up	用爆破喷雾在敌人爬到梯子最上方的时候引爆炸倒他。

全奖牌指南：开探测模式会看到 ARMOR 在下方，并呈黄色显示，对付这种敌人无法使用背后 Takedown 的，我建议直接扔个烟雾雷下去，B→X 连击打 倒他。引爆地雷只要找时间点即可，不存在难度。最后炸晕爬上梯子敌人的要求略麻烦，这张地图一个三个梯子，游戏中敌人一般会 选择最近的那个爬，在梯子旁涂个炸弹，等他们上来便有可能被炸飞，可以用打倒敌人或者声波飞镖诱他们上来，建议炸弹涂得距离 离梯子远一些，这样比较容易达成爬到最上方再引爆的要求。

9 – checking out extreme	
要求1 Round the Bend	利用角落Takedown打倒一个敌人。
要求2 Over the Ledge	使用平台边缘Takedown拉下一个敌人。
要求3 Breaking and Entering	使用软墙背后的Takedown打倒一个敌人。

全奖牌指南：一开始先在面前的软墙上扔一个声波飞镖，之后 RT+A（R2+×）蹲在左边蓝色罐子的掩体后面，等最近的那个敌人跑过来用角落 Takedown 干掉他，注意这个位置要在内侧（面前是掩体，右边是软墙），外侧的话很可能被远处的狙击枪打倒。之后需要消灭场景内 的两个狙击手，他们十分危险，直接勾抓平台边缘使用平台 Takedown 拉下来一个，再下去勾抓另外一面的狙击手，把他也拉下来。最 后一个软墙的需要一点耐心，建议先用飞爪链接油罐等方法将所有敌人消灭，留一个最普通的杂兵慢慢和他周旋。

10 – Quiet Waters	
要求1 Extinguisher	使用远程勾爪将灭火器和敌人连在一起，之后在烟雾中将其放倒。
要求2 Have A Nice Trip	使用滑铲后的追击打倒一个敌人。
要求3 Don't Touch That Dial	最后一个打倒持有干扰信号的敌人。

全奖牌指南：这个关卡关键难点在于条件 3，也就是说玩家全程不能使用探测模式获得敌人的位置，其他两个却和白送差不多。其中滑铲后的追击 为跑步中按 RT（R2）滑 铲 倒 敌 人， 之 后 RT+Y（R2+△）追击。

11 – Wrecking Crew Extreme	
要求1 Weapon Jam	使用Disruptor黑掉敌人的武器，在他试图开枪的时候打倒他。
要求2 Fists of Fury	使用Beatcown打倒一个敌人。
要求3 Scare Tactics	突然出现，吓一个敌人。

全奖牌指南：这个关卡挑战要求都不难，不过关卡本身比较考验玩家的潜入水平。游戏中有多个重装兵，玩家在一开始就可以利用地道干掉那个持 有干扰源的。其他重装病推荐主要使用扒在边缘把他们掉下去的方法，这个场景重装兵会经常出现的 2 楼平台区域，可以利用这一点 。再有就是场景中有不少地雷和油罐，都是杀敌的好条件。三个挑战可以一次性全解，玩家只留一个敌人，先用 Disruptor 黑掉他的 武器，然后钻到地道里，突然从他面前出现吓他一跳解开第 3 个要求，然后等他试图开枪发现卡住的时候，用 B（○）之后的 X（□）连击打倒他就可以获得剩下的两个了。

12 – Hard Time Extreme	
要求1 Sonic Boom	使用Sonic Shock Batarang引爆飞镖，炸晕一个敌人。
要求2 Smash Landing	通过脆弱的房顶落下冲击打倒一个敌人。
要求3 Confiscated Weapon	使用勾爪抓掉一个敌人的武器后打倒。

全 奖 牌 指 南： 注 意 Sonic Shock Batarang 需 要 玩 家 达 成 Worst Nightmare 的挑战 10 才能解除，所以如果没拿到的玩家将无法完成这个挑战关卡。这 场挑战三个要求无任何难度，难点仍然在对付多个重装兵的布局上。玩家开场先对着持有干扰装置的家伙扔一个 Sonic Shock Batarang，然后 LT(L2）瞄准后按 RB（R1）引爆，达成要求 1 的同时摧毁干扰源，一举两得。剩下的开始清除敌人，最简单办法就是用 丧钟的飞爪在石像间形成绳索，然后再滑绳索的过程中打倒下方的敌人，这招对武装兵同样有效，非常强悍。等到最后剩下两个敌人 的时候其中一个会去劫持人质，这家伙的位置正好位于场地中央有脆弱房顶的下方，在那直接就能完成要求 2，白给。然后对着最后 一个敌人 RT+Y（R2+△）抓掉武器打倒即可。



Campaign maps

Campaign maps 会将三个连续的挑战放在一起，其中会有一些附带要求需要玩家选择，如果之前不选，则会强制带到最后一关。把有利或者不利的状态运用到正确的战斗中是重点。Campaign maps 只能接关三次，如果失败多次就需要重新来过，所以最好现在 RANK 里将所有关卡先熟悉一遍。

选择正确的附加条件可以让玩家更容易地完成 Campaign，其中 GADGET MALFUNCTION，TIME LIMIT，INCREASED AGGRESSION，DECREASED HEALTH，DANGER ZONES，SUPER POWERED 建议在格斗关卡中使用，PROTECTIVE AURA，SCATTERED WEAPONS，REPLENISHING HEALTH，TAKEDOWN PROJECTILES 则推荐在潜入关卡中。当然也需要根据情况来取舍。



效果说明

不利

GADGET MALFUNCTION：格斗战中无法使用道具，潜入战斗中无法使用探查视角。

TIME LIMIT：为挑战增加时间限制，每打倒一个敌人可以将时间延长。

INCREASED AGGRESSION：敌人变得更强更快警惕性更高。

DECREASED HEALTH：开始挑战后血量会被减少。

PROTECTIVE AURA：个别敌人身上会有红色保护层，玩家需要之后才能对付他们。

DANGER ZONES：格斗战中敌人可以选择使用热兵器，潜入战中高处平台上会有炸弹。

ONE HAND TIED：格斗战中玩家无法使用强力特殊技，潜入战中玩家无法使用背后 Takedown。

SCATTERED WEAPONS：格斗战中，敌人会举起武器扔向玩家。潜入战中场景会充满地雷。

有利

REPLENISHING HEALTH：玩家会持续回复体力

TAKEDOWN PROJECTILES：使用道具可以一击将敌人打倒。

SUPER POWERED：格斗战中，玩家会直接进入电拳状态，无视敌人所有防御。在潜入战中，蝙蝠侠蹲下移动的速度会更快。

Custom Challenge

本作的新增挑战模式，实际上与普通挑战内容是完全一样的，只是玩家可以任意选择有利或者不利的条件而已，变相让玩家再玩一次……如果只是为了成就、奖杯的话建议每场比赛把所有有利条件都开启，没有任何难度可言，可以提前挑战，熟悉过程。

Combat Training maps

战斗训练也是新增的模式，玩家需要在战斗中完成一些简单的要求，将所有要求达成即可。训练模式相对很简单，都是一些最基本的 要求，可以优先完成。







全成就、奖杯完美指南

全成就、奖杯获得流程（想全成就、白金的玩家必看）

游戏最少需要通关 3 遍，其中有 5 个可能错过的成就、奖杯在普通难度下更容易解开，玩家一定要瞄准这些趁早解除，虽然玩家有三次游戏的机会，但 I Am The Night 模式下要求一名通关，会比较麻烦。如果玩家不幸在三次流程中都漏掉了这些成就、奖杯，那就只能从头来过了，所以玩家一定要注意以下几点事项。



游戏基本的可错过成就、奖杯只有两个，一场是与丧钟的战斗无伤，这场战斗在 2 周目也不难解，外加前期流程不长，不用担心。另外一场支线任务相关的与 Shiva 的战斗无伤略麻烦，这场战斗最好在一周目完成，New Game+ 中敌人的攻击没有反技提示，会很麻烦。

另外就是 Legend of the Dark Knight 挑战中影响的一系列成就、奖杯内容。Legend of the Dark Knight 挑战中，其他都可以后期补，惟独 Worst Nightmare 的潜入挑战中有一些挑战必须在主线流程中特定的地点完成，如此一来玩家一旦错过就难以补救，再加上 Legend of the Dark Knight 挑战中必须按顺序完成，如果玩家一个没拿，可能就会影响整个获得的顺序，最多只有三周目的机会，错过就要重来，所以建议玩家按照前文 Legend of the Dark Knight 挑战中提到的获得地点以及方法来完成，能在一次流程中完成最好，以免夜长梦多。由于惟有达成一些 LTDK 挑战才能解锁全部能力，所以升级所有能力的成就、奖杯也被归类到可能错过的内容中。

玩家按照正确的顺序，在一周目通关后就可以将所有隐藏要素完成，然后专心开始 New Game+。完成后我建议可以先打挑战，不然三遍连着打有点恶心，最后按照前文介绍的方法打 I Am The Night 模式，调剂一下。网战模式成就、奖杯要求比较苛刻，建议邀几个好友一起刷，因为游戏的网战搜人真的不容易……

成就奖杯列表

成就、奖杯名	点数/杯种	获得条件
Platinum	–/白金	获得所有其他奖杯。
Shut Down	10/铜	攻克一座信号塔。
Counter–intelligence	10/铜	收集一整套出谜人文件。
Enigma Unravelled	15/铜	收集所有出谜人文件。
First Riddler Trophy	30/银	收集所有道具。
One down, several to go	10/铜	完成一个支线任务。
The Innocent and the Predatory	25/银	捕获所有黑面具雇佣的杀手。
Shadow Vigilante	15/铜	完成所有Shadow Vigilante Dark Knight要求。
Gotham Protector	15/铜	完成所有Gotham Protector Dark Knight要求。
Worst Nightmare	15/铜	完成所有Worst Nightmare Dark Knight要求。
World's Greatest Detective	15/铜	完成所有World's Greatest Detective Dark Knight要求。
Legend of the Dark Knight	25/银	完成所有Dark Knight挑战。
Crime Scene Investigator	10/铜	完成所有犯罪现场调查的支线任务。
Crime Fighter	10/铜	阻止20个犯罪过程。
Thanks, old friend	10/铜	听到阿福的所有公告。
Personal Trainer	10/铜	在战斗训练地图（Combat Training maps）中获得所有奖牌。
Perfectionist	20/银	在自定义地图（Custom maps）中获得所有奖牌。
I've Got This	10/铜	升级蝙蝠侠全部能力。
Free Flow Fifty	15/铜	完成一个50连击。
Anyone see that?	10/铜	完成一个潜入作战没有被发现。
What hit me?	15/铜	累计打倒100个敌人没有被发现。
Silent Knight	10/铜	只是用背后的silent takedowns完成一场潜入战斗。
Point to Point	10/铜	通过哥谭大桥，过程中不落地。
Around the World	10/铜	是用蝙蝠飞机在所有地点传送过。
Flawless Display	10/铜	完成与Shiva的战斗不受到任何伤害。
Point Counter–Point	10/铜	完成与丧钟的战斗，不漏掉任何一次截击。
One of Each	30/铜	在一场连击不断的战斗中，使用过所有快捷道具。
Air Marathon	10/铜	总共滑行26英里。

成就、奖杯名	点数/杯种	获得条件
Medalist	40/银	挑战模式的Ranked Maps中获得所有奖牌（只完成蝙蝠侠的即可）。
Olympian	40/银	挑战模式的Campaign maps中获得所有奖牌（只完成蝙蝠侠的即可）。
Voice of the People	15/铜	扫描20个Anarky Tags。
Clean Streets	40/银	完成所有支线任务。
Give Them Something to Believe	50/银	完成New Game +模式。
Predator Paragon	25/铜	网战模式中一场比赛扮演蝙蝠侠或者罗宾使用6种不同的方法打倒6个精英敌人。
Killing Joke	15/铜	网战模式中扮演小丑阵营达成30级。
Fallen Knight	15/铜	网战模式中扮演贝恩阵营达成30级。
Gotham All-Star	20/铜	网战模式中总等级达到满级。
Clutch	15/铜	网战模式中玩家扮演敌方角色，在没有复活数量的前提下打倒一个英雄角色，使全队复活。

成就、奖杯名	点数/杯种	获得条件
Tales of Gotham	25/铜	网战模式中在所有地图中赢过一场胜利。
I Like Those Odds	25/铜	网战模式中扮演英雄角色，用格斗以外的方法40秒内打倒4个敌人。
Not An Ordinary Criminal	15/铜	网战模式中扮演犯罪精英，一场比赛获得4000 XP。
Arsenal, Awesome	20/铜	网战模式中将一把武器升到满级。
Legend	50/铜	网战模式中进行一次转生。
Know Thy Enemy	25/铜	网战模式中打倒过其他所有敌人。
I Am The Night	70/金	完成I Am The Night模式。
City of Assassins	10/铜	主线剧情相关成就、奖杯，不会错过。
One eye open	15/铜	主线剧情相关成就、奖杯，不会错过。
Nobody that matters	15/铜	主线剧情相关成就、奖杯，不会错过。
Everyone wears masks	15/铜	主线剧情相关成就、奖杯，不会错过。
One Rule	25/银	主线剧情相关成就、奖杯，不会错过。
Perhaps sooner, Perhaps later	30/金	主线剧情相关成就、奖杯，不会错过。

难点成就、奖杯

First Riddler Trophy

完成出谜人所有内容的收集后进入地图右下角的Enigma's HQ，用解码装置打开门后，对着内部墙调查便可获得一个奖杯。

Gotham All-Star

由于成就、奖杯要求贝恩和小丑都要完成30级的等级要求，所以这时候总等级会达到28级左右，剩下只要再将英雄势力的等级提升一点即可。这里提供一条刷等级的方法，最少3个玩家，然后小丑和贝恩势力轮流占据一个点，进去站完点出来，让另一个势力的玩家进去占完点再出来即可，这样2秒差不多125xp，扮演贝恩势力的玩家还可以通过升级后用弓拿到更多的分数。

Anyone see that?

这个可以在室外场景完成，最简单的办法就是大地图中找到两个持有热兵器的敌人打倒即可，同样Silent Knight也可以这么解。

Point to Point

这个用勾抓后连按A（×）键的快速收线飞起不断滑翔不断勾抓下一个点即可。

One of Each

所有道具快捷键为LT+Y（L2+△）——快速发射绳索枪；LT+X（L2+□）——快速使用爆炸喷雾；LT+B（L2+○）——快速使用震荡雷管；LT→LT（L2→L2）——连射三个飞镖；RT→RT（R2→R2）——快速扔黏雷；建议RT+X（R2+□）这招先出，RT+Y（R2+△）收尾，过程中注意每用完一次道具就截击一下，

Predator Paragon

由于要打倒6个不同的敌人，系统又会优先让玩家扮演蝙蝠侠，所以必须要有8个玩家完成。6种方法可以为蹲在掩体后的角落Takedown；地下道Takedown；打倒敌人后追击Takedown；爆破喷雾Takedown；挂石像倒吊Takedown；背后Takedown。注意玩家可以按菜单键来查看打倒过哪个玩家。

Thanks, old friend

随着主线剧情的推进，蝙蝠侠每次回到蝙蝠洞中与阿福对话便有可能触发一次阿福的忠告，阿福可能在训练机、蝙蝠飞机或者电脑附近出现，在出现忠告对话后玩家可以获得经验值。这不是可错过成就，玩家如果通关后没有获得就在蝙蝠洞中与阿福对话，如果听到重复的，就去调查训练机进入挑战模式，然后退出再次对话，直到刷出需要的忠告。这个有可能出现总不出的情况，笔者建议玩家打几场训练关卡或者挑战，隔一段时间再来。

All Anarky Tag Locations



实用技术
攻略透解
BATMAN ARKHAM ORIGINS

攻略透解 GUIDE THROUGH

玩家难度一周目通关约为 5 小时



秋叶原之旅2	Acquire		动作冒险
多机种	AKIBA'S TRIP 2		日版
	2013年11月7日	本地1人	7329日元
	对应机种PS3、PSV		对应玩家年龄：15岁以上

操作指南

基本操作

相比前作，本作得益于机能的提升，在画面上有了很大的提升。不仅人物的建模更加精细，对秋叶原街道的刻画也更加到位，大大提高了带入感。而前作中丰富的恶搞元素在本作中更上一层楼，搞笑的动作和演出效果让人忍俊不禁。

本作对应 PS3 及 PSV 双平台，不过比较奇怪的是游戏不对应 Cross-Save 功能。另外，虽然双平台版本的差异并不太大，但要注意的是 PSV 版由于屏幕小，所以画面看上去更精细一些，不过卡顿及掉帧的情况比较严重，而 PS3 版虽然画面优化不明显，但整体流畅度更好。因此在官方未出补丁解决卡顿问题之前，笔者还是建议选择购买 PS3 版。

文 哪尼　美编 小瑟





战斗操作

准备工作

游戏难度

游戏一开始分为“イージー（简单）”、“カジュアル（休闲）”、“ゲーマー（玩家）”三个难度，困难度依次提升，主要体现在敌人的攻击欲望及伤害上。通关“ゲーマー（玩家）”后还会开启最高难度“ヲタク（御宅）”

人物创建

一周目时可以设定的只有主人公的名字和性别，按 Select 键则可以切换到女主角设定界面。

二周目时开放主人公的“容姿”设定，玩家可以将主人公的外貌变更为其他角色，包括女性角色。



菜单详解

1. ステータス：查看主角当前状态，包括了人物等级、攻击力防御力等基本情报，武器及衣物的装备情报以及各项脱衣技巧的的熟练度。

2. 着替え：更换主角及当前同伴的武器、衣物、饰品、仪态及内衣。

3. アーテム：查看、使用或舍弃所拥有的道具。

4. ヘルプ：查看帮助菜单。

5. セーブ / ロード：存档或读档。

6. メール：查看邮件

7. ぽつり：查看聊天版。

8. カメラ：开启手机摄像头，可以进行拍照。

9.TODO：查看当前及历史任务。

10. オプション：更改游戏设定，包括镜头、声音、画面、手机壁纸及额外设定。

11. レコード：查看游戏的各项成绩。

12. 图鉴：查看武器、衣物、道具、称号、人物等图鉴。

13. アキバマップ：查看秋叶原的地图，去过的地反可以用光标选定后直接移动。

14. サブミッション请負：查看和申请当前所拥有的支线任务。



战斗系统

战斗画面



①当前组队的同伴

②同伴当前的行动方式，按方向键←/→可以切换为攻击/待机状态

③同伴连携槽，蓄满后会闪烁紫色光芒。

④防具耐久度，受到攻击后会下降，颜色也会发生变化。

⑤奖励列表，显示战斗中获得的奖励。

⑥ QTE 提示，发动连续扒衣后的按键提示。

骚扰

在游戏中，除了强制触发的战斗，玩家如果想要和路人进行战斗的话，则要先按□键对其进行骚扰，一旦对方拿出武器便可进入战斗状态。当然也有一些路人会无视你的骚扰或选择逃跑，此时便无法与其战斗。

扒衣攻击

与一般游戏不同，本作并不存在生命值的概念，无论是玩家还是敌人，只要身上的服装被扒光或破坏，即视为被打败。

服装分为上（帽子）、中（上衣）、下（下装）三段，攻击同样也分为上（△键）、中（□键）、下（○键）三段，只要长按攻击键就能对相应的服装部位发动扒衣攻击，不过由于敌我双方的服装都存在耐久度，因此并非成功抓到敌人就一定能扒下他的衣服，而是视耐久度的不同分为以下三种情况：

1. 耐久度满或者过高：敌人会直接将玩家推开

2. 耐久度在一半及以下：进入拉扯状态，此时连打对应的攻击键能让耐久度迅速下降。如果耐久度变为 0，则成功进行扒衣，若来不及变为 0 的话，则会被推开。

3. 耐久度已经为 0（闪红光）：直接扒掉对应部位的服装。



普通连击

连续或交替输入攻击键就可以形成连段，连段的效果及次数视武器种类而定。由于连段的最后一下带吹飞效果，在敌人实力不强或者其服装耐久度已经不搞的情况下，完全没必要将其打飞，而是建议将连段的最后一下改为长按，这样便能够直接在连段后对敌人进行扒衣。

特殊攻击

向任意方向推左摇杆后，再按下攻击键，即可发动特殊攻击。

蓄力攻击

向后轻推左摇杆的同时按下任意攻击键，便可以使出强力的蓄力攻击，命中后可以对敌人造成较大的伤害和硬直。蓄力攻击对按键时机要求比较严格，向后摇杆及按下攻击键两者务必要做到同时，前期需要多适应。在敌人进行防御的时候，便可以用蓄力攻击对其破防。

连续扒衣

在对阵多名敌人的时候，如果先对其中一至多名敌人造成一定的伤害，之后成功使用扒衣技能便可以发动连续扒衣，此时只要按照画面中 QTE 的提示，看准时机按下相应的攻击键就能够连续不断地将多名敌人的衣服扒掉。

真·全扒衣

当连续扒衣的 QTE 次数达到 8 次以上后，便会发动奥义技能——真·全扒衣，在主人公摆完 POSE 后准确按下最后一次 QTE 提示后，被扒掉衣服的所有敌人会进入圣光环绕的状态，这意味着他们的内衣也被扒了下来，玩家之后可以在场地中拾取。（如果在圣光环绕的演出画面中连打按键的话……将会有惊喜哦）



连携扒衣

本作新加入的系统，当玩家与同伴共同进行战斗时，屏幕左上方同伴头像的右侧有一条连携槽，攻击敌人或者受到伤害都提升蓄力槽。当蓄力槽蓄满后，同伴的头像便会闪烁紫色光芒。此时只要按下方向键↑，就能够对最近的一名敌人发动连携扒衣。



与不同的同伴搭档，连携扒衣的演出效果也不同。连携扒衣会对敌人全身上下的所有衣物造成强力伤害，同时还会对周围的敌人形成眩晕效果。

防御反击&扒衣

面对敌人的攻击玩家可以长按 R1 键进行防御，防御时会根据敌人攻击段位的不同进行相应的闪避，闪避成功后抓准敌人硬直的一瞬间松开 R1 键，如果此时敌人身上有光芒闪过并伴随着效果音，那么便抓紧时机进行反击或扒衣。

装备系统

武器

武器共分为四个种类，分别为：拳套类、顿物类、单手剑类、大剑类。武器的分类只是根据形态的不同进行划分，即使是同种类的武器，招式和性能也有可能完全不同，玩家可以根据自己的喜好或是战局状况，选择相应的武器。



服装

游戏中角色可以穿戴的部分有很多，但具有防具作用的服装只有帽子、上衣、下装三个部分，防具耐久力的高低决定了角色在战斗中的耐久度。需要注意的是主角并不能换上异性的衣服，并且同伴的服装一开始是不允许更换，需要完成特定的事件才会开放。



合成

完成主线任务 04 后，找妹妹对话便可以进行武器和防具的合成，这样便能够提升武器和防具的基础数值。具体的合成方法是先选定想要提升的武器（防具），然后选择想要作为合成素材的武器（防具）并按方向键→，素材可以一次性选择多个，每增加一个合成素材需要多花 1000 元。在画面的下方可以看到所选武器（防具）合成后的基础数值，作为素材的武器（防具）的基础数值越高，合成时能够带来的提升也就越多。



脱衣技能

游戏中还可以更换不同的脱衣技能，每种技能对应不同的脱衣动作。多使用某种脱衣技进行扒衣的话可以提升熟练度，当熟练度达到 MAX 后，使用此脱衣技能进行扒衣可以得到敌人的服装，而不会直接撕碎。



仪态

在游戏中获得不同的人物仪态后可以给主角或者同伴换上，可以改变角色平常的动作举止。





天空斗技场

在故事流程中，玩家可以去天空斗技场挑战任务。每次成功挑战后，要过一段时间才能接受更高等级的挑战任务，因此想要挑战全部任务的话就要勤快一些。

挑战任务共分为 F~S 共 7 个等级，全部完成后可以挑战斗技场的主人——アントワネット。完成挑战任务不仅可以获得金钱奖励，还可以得到新的扒衣技能，具体奖励如下：

斗技场任务	奖励
等级F	3000元、扒衣技能“醉拳之王”
等级E	5000元、扒衣技能“ロマンホラー秘传说”
等级D	10000元、扒衣技能“实践格斗技大全”
等级C	18000元、扒衣技能“古典コミックのススメ”
等级B	30000元、扒衣技能“飞鸟流忍术秘录”
等级A	50000元、扒衣技能“燃えよプロレスリング”
等级S	200000元、扒衣技能“谁でもできるテレキネシス”

秋叶原自卫队基地

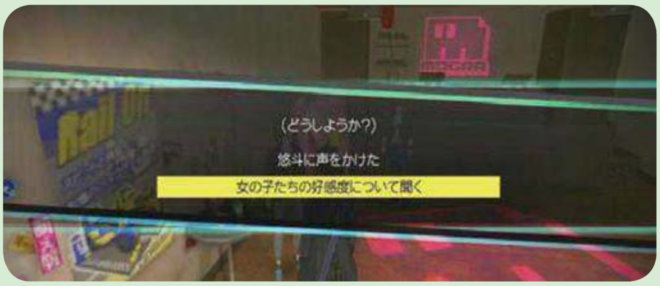
同伴选择

在基地中可以通过与不同的同伴（雫、霖、トーコ、志远、カティ）对话，从而选择要与谁进行组队。需要注意的是，主线任务对同伴是有要求的，



立花悠斗

与基地中的立花悠斗对话，可以查看当前女伴们的好感度，以及现阶段与哪个人的好感度最高。



游戏机

基地门口提供了名为“秋叶少女”的小游戏供玩家挑战，游戏的方式很简单，○为普通攻击、× 键为特殊攻击，玩家要做的就是不停地对场景中出现的敌人进行射击，保护地图中央的建筑物不被破坏。每次游戏一共有 5 关，通关后会得到称号奖励。



妹妹事件

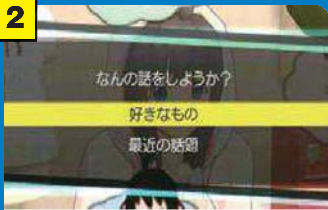
妹妹除了可以帮玩家进行装备合成外，还可以通过与她聊天增进好感度，从而触发一些特别的事件。比如：摸头、摆 POSE、一起睡觉、枕膝盖以及洗澡等等！由于游戏并没有明确地说明这一系统，刚上手时会让人有些摸不着头脑，不过其实还是有规律可循的，请大家耐心看完以下指南。

1



1. 聊天时妹妹上下左右四个方向会浮现出不同的想法，并以不同的图案进行展示，图案过一段时间便会消失，玩家务必要提前记牢。

2



2. 之后玩家有两种选择——选择“好きなもの”可以让妹妹的想法横向移动，选择“最近の話題”则可以让妹妹的想法纵向移动。

3



3. 选择完后玩家要先仔细观察妹妹身上散发出的光芒，光芒代表着妹妹想法准确的移动方向：红光向右，紫光向左；绿光向上，蓝光向下。

（具体意思便是，玩家的选择只能控制妹妹想法大致的走向，比如选择“好きなもの”进行横向移动，但具体是向左还是向右，是根据紫光和红光来判断的。纵向移动也是如此，并且不会出现选择横向移动后却散发蓝光和绿光的情况。）

需要注意的是，前两次光芒代表着想法移动的方向，而最后一次光芒，则代表了妹妹最终选择了某个方位的想法，此想法预示着会触发何种事件。

4

いやし	★	★	游戏	游戏	游戏	游戏
裙子	★	★	游戏	游戏	猫耳	浴缸
裙子	裙子	★	裹被	猫耳	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	裹被	裹被	裹被	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	电脑	裹被	偶像	偶像	Zzz
哥哥	哥哥	电脑	偶像	偶像	偶像	Zzz
H	哥哥	电脑	米饭	米饭	Zzz	Zzz

4. 想法移动表

参考想法移动表，玩家可以清楚地了解妹妹当前的想法处于什么位置，如何移动才能到达到想要触发的事件。当然，由于光芒闪烁是随机的，而我们只能掌控大致的移动方向，因此想要达成指定的事件，除了多花时间没有其他捷径可循。

5具体案例： 如果你仍然不是很明白上述 5 个步骤的意思的话，可以参考以下的具体案例：



表A

	★	★	游戏	游戏	游戏	游戏
裙子	★	★	游戏	游戏	猫耳	浴缸
裙子	裙子	★	裹被	猫耳	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	裹被	裹被	裹被	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	电脑	裹被	偶像	偶像	Zzz
哥哥	哥哥	电脑	偶像	偶像	偶像	Zzz
H	哥哥	电脑	米饭	米饭	Zzz	Zzz

●上图中显示的是妹妹最初的想法，对应的表 A 中颜色标记的位置。

表B

し	★	★	游戏	游戏	游戏	游戏
裙子	★	★	游戏	游戏	猫耳	浴缸
裙子	裙子	★	裹被	猫耳	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	裹被	裹被	裹被	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	电脑	裹被	偶像	偶像	Zzz
哥哥	哥哥	电脑	偶像	偶像	偶像	Zzz
H	哥哥	电脑	米饭	米饭	Zzz	Zzz

●之后如果第一次选择“好きなもの（横向）”后闪烁紫光，则想法的位置整体向左移动一格，如表 B 所示。

表C

し	★	★	游戏	游戏	游戏	游戏
裙子	★	★	游戏	游戏	猫耳	浴缸
裙子	裙子	★	裹被	猫耳	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	裹被	裹被	裹被	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	电脑	裹被	偶像	偶像	Zzz
哥哥	哥哥	电脑	偶像	偶像	偶像	Zzz
H	哥哥	电脑	米饭	米饭	Zzz	Zzz

●如果第二次依然选择“好きなもの（横向）”后闪烁红光，那整体再向左移动一格，如表 C 所示。

表D

やし	★	★	游戏	游戏	游戏	游戏
裙子	★	★	游戏	游戏	猫耳	浴缸
裙子	裙子	★	裹被	猫耳	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	裹被	裹被	裹被	猫耳	猫耳
哥哥	哥哥	电脑	裹被	偶像	偶像	Zzz
哥哥	哥哥	电脑	偶像	偶像	偶像	Zzz
H	哥哥	电脑	米饭	米饭	Zzz	Zzz

●而第三次选择“好きなもの（横向）”的话，想法则不再移动，而是根据闪烁的光芒决定妹妹最终的想法。如果此时闪烁紫光，则妹妹的想法便会停留在左侧“哥哥”这一图案上，如表 D 上的红色线框所示。此时便能触发被妹妹抚摸的事件

对应事件

不同的想法图案对应不同的触发事件，具体如下表：

想法图案	触发事件
いやし	妹妹给玩家捶肩膀
★	跟着妹妹学各种造型
游戏机	和妹妹一起玩游戏
裙子	花5000元给妹妹买衣服（此后妹妹可以换装）
猫耳	选择抚摸妹妹的头或是给她10000元零花钱
浴缸	和妹妹一起泡澡！

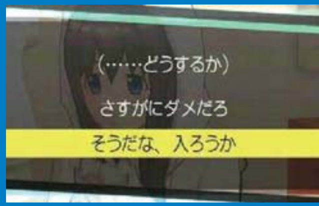
想法图案	触发事件
裹被子	妹妹宅在家里不愿出门
哥哥	妹妹抚摸哥哥的头
电脑	和妹妹一起上网
偶像少女	和妹妹一起看动画
Zzz	和妹妹一起睡觉
米饭	花2000元和妹妹出去吃饭
H	把头枕在妹妹大腿上睡觉

注意事项

即使成功让妹妹的想法停留在所对应的图案上，也不要掉以轻心，因为很有可能会出现分歧选项。比如让成功让妹妹的想法停留在浴缸上后，则会出现以下对话框：

如果此时没有留意而选择了第一项（果然还是不行啊），那么和妹妹一起洗澡的事件便泡汤了，只有选择第二项（说的也是，一起洗吧）才能成功触发事件。





初期刷钱法

在游戏初期通过买彩票配合读档的方法可以快速地刷钱，具体操作方法如下：

在秋叶原的“电气街口广场”和“**ラジオ会馆周边**”两张地图中，分别都有购买“宝くじ（彩票）”的红色小亭，我们可以在这里购买彩票，之后在道具栏中便可以使用这些彩票进行刮奖。由于彩票是1000元一张，而一等奖的奖励有10万元，获益相当可观，因此之后我们只要不断使用S/L大法直到刮出一等奖即可。不过需要注意的是，每个彩票亭最多只会贩售20张彩票，彩票售罄后需要过一段时间才能再次购买。建议玩家可以每次购入10张，连续开奖的话能够比较快速地刷出一等奖，当然最好控制在5–10次以内，若5–10次以内未开出1等奖则读档。这样40张彩票在前期便能够带来40万——80万的收益。

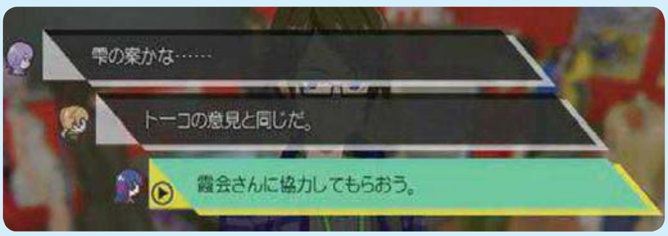


流程攻略

多结局注意事项

本作一共有5个结局，分别为：零结局、霖（Rin）结局、**トーコ**（鹭坂登子）结局、志远结局以及妹妹结局。

由于主线流程并不长并且二周目可以继承装备，因此不必追求在一周目内达成全结局。并且二周目时玩家可以在系统菜单的“**オプション**”→“**おまけ**”中将“好感度变化**ヒント**”设定为ON的状态，那么之后在流程中重要对话选项的左侧便会显示相应的角色头像，如下图：



之后玩家想要达成哪个角色的结局，就只要要对话中选择带有其头像的选项（出现其他角色头像的选项完全无视），即可轻松达成对应结局。

妹妹结局达成的条件比较特殊，玩家必须先在流程中完成6个与妹妹相关的支线任务，那么在通关后制作人员表结束后，便会出现妹妹结局。

因此以下的流程以达成雫结局和妹妹结局为主。在主线任务中会给出与角色结局分歧相关的重要对话选项，除了要选提升雫好感度的选项，还要注意不要选择与其他角色相关的对话，以免出现分歧。

另外6个妹妹支线任务都有相应的出现时间并穿插于主线流程中，为了避免大家错过，在开头先给出妹妹任务出现的时间及流程。

妹妹支线任务

妹妹支线任务01

任务名	出现时间	依赖人	难易度	报酬
ミッション：シスターズウイッシュ	主线任务07开始后	ナナ	★★	5000元、称号“メイドマニア”

先到妹妹的房间对话后领取任务，之后去找5名头顶上一红色标记显示“高偏差值”的女仆，5名女仆出现的地点分别为：中央通り北西、中央通り南西、中央通り南东、ジャンク通り以及ラジオ会馆周边，找到后进行拍照。当拍完最后一名女仆时会有一场强制战斗，胜利后返回妹妹的房间对话即可。



妹妹支线任务02

任务名	出现时间	依赖人	难易度	报酬
ミッション：シスターズウイッシュ2	主线任务09开始后	ナナ	★★	8000元、称号“ケーキマニア”

先到妹妹的房间对话后领取任务，之后去中央通り南东，与红白条纹雨棚下的女仆对话，花1200元购买一个蛋糕，之后会触发战斗，此时如果进行战斗的话有可能会损坏蛋糕，因此最好换区避免战斗，之后返回妹妹的房间将蛋糕交给她。

接着前往**ラジオ**会馆周边，向SEGA店面门口的女仆购买蛋糕，买完后触发战斗，同样先换区避免战斗并返回妹妹的房间将蛋糕交给她。

最后要前往**ジャンク**通，找停车场门口的女仆够买蛋糕，买完后再次触发战斗，依然换区后返回妹妹房间，完成任务。



妹妹支线任务03

任务名	出现时间	依赖人	难易度	报酬
ミッション：シスターズウイッシュ3	主线任务13开始后	ナナ	★★★	10000元、称号“お守りマニア”、姿态“妹のお守り”

先到妹妹的房间对话后领取任务，之后先前往中央通り北东，找 Sofmap 门口身着红衣的男性店员购买“USB メモリ”，返回房间后交给妹妹。

接着前往里通り，在写有 SICAO 字样的蓝色招牌商铺对面的深蓝色自动贩卖机处购买“空のおでん缶”，返回房间后交给妹妹。



然后前往ラジオ会馆周边，在红色彩票亭旁边、两栋大楼之间的通道中，和红衣男性店员对话，花 1000 元购买真空管，返回房间后交给妹妹。

最后前往真空斗技场，取得战斗的胜利后，获得“オネエの髪の毛”，返回房间交给妹妹后完成任务。

妹妹支线任务04

任务名	出现时间	依赖人	难易度	报酬
ミッション：シスターズウイッシュ4	主线任务16开始后	ナナ	★★	10000元、称号“スマート本マニア”

先到妹妹的房间对话后领取任务，之后前往中央通り北东，与红色招牌 COMIC TORANOANA 商店门口的黄衣店员对话，接着前往ラジオ会馆周边，与 SEGA 店面旁边的女仆对话，最后到秋叶原公园，与公园里身穿红色衣服的“ジョイナス高林”对话，打倒出现的魔骸者并将高林说服后，返回妹妹房间完成任务。



妹妹支线任务05

任务名	出现时间	依赖人	难易度	报酬
マスターからの呼び出し	主线任务19开始后	マスター	★★	15000元、称号“尾行マニア”



这次不再是找妹妹接任务，而是找基地里的店长大叔领取任务，之后前往中央通り北东，找 Sofmap 门口的红衣店员对话并与魔骸者战斗，胜利后与妹妹对话，最后返回基地与店长对话后完成任务。

妹妹支线任务06

任务名	出现时间	依赖人	难易度	报酬
妹のボディガード	主线任务19开始后	妹のボディガード	★★★★	20000元

先到妹妹的房间对话后领取任务，接着与妹妹一同前往ラジオ会馆周边，到 yodobashi 商店前触发剧情，之后的对话全部选第一项即可完成任务。



主线任务

主线任务01

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
自警团アジト「モグラ」へ	モグラ	雫	★★	无

一段教学性的开场及战斗过后，跟着黄色感叹号标记的提示，抵达电气街口广场并触发一场强制战斗，胜利后遇到主角的妹妹，剧情过后根据提示前往秋叶原自卫队基地（自警团アジト「モグラ」）。

主要对话选项：

◆雫と行く【雫好感度▲】/トーコと行く【トーコ好感度▲】/カティと行く

主线任务02

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
斗技场~	空中斗技场	雫	★★	无

跟着感叹号的提示，到达“空中斗技场”。在斗技场中练习“连续扒衣”后，返回自卫队基地。

主线任务03

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
ジャンク通りの怪しいやつ	ジャンク通り	雫	★★	无

前往ジャンク通り并触发强制战斗，打倒三名敌人后，返回基地。"

主线任务04

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
妹のお願い	妹の部屋	无	★★	无

进入基地中妹妹的房间，对话后在菜单中接受支线任务——可爱い妹のお願い。之后前往里通り，找到 K-BOOKS 书店，与门口红色衣服的店员对话后得到“コスプレ裁缝のレすすめ”，返回基地交给妹妹后即可完成支线任务，并且今后便可以委托妹妹进行武器和装备的强化。最后与雫对话即可。

主线任务05

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
雫と里通りを见回り	里通り	雫	★★	无

达到里通り后，雫察觉到有人跟踪，之后发生强制战斗，胜利后触发与大师本制药 CEO 霞会志远的对话，之后返回基地。

主线任务06

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
Rinのゲリラライブ	中央通り北西	トーコ	★★★	无

对话后学会如何用手机摄像头分辨正常人与魔骸者，之后前往中央通り北西，触发群体战斗，胜利后任务完成。

主要对话选项：

◆Rinって、人気あるんだな/みんな暇なのかな/出迟れた！ サイリウムとさわの准备を【トーコ好感度▲】
◆放っておいたら/このアプリ/待て！ 神圣な【トーコ好感度▲】
◆ライブの邪魔【霖好感度▲】/俺に气がある/トーコのことを气に入ってたり

主线任务07

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
里通りでカティと买	UD+	カティ ライコネン	★	无

前往里通り与カティ ライコネン发生对话，之后前往 UD+，与神秘男子对话后返回基地。注意之后根据重要对话选项的不同，任务也会发生分歧，以雫结局为目标的话则选择“雫と行く”。

主要对话选项：

◆雫と行く【雫好感度▲】/トーコと行く【トーコ好感度▲】/ひとりで行く

主线任务08

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
雫とジャンク通りを	ジャンク通り	雫	★★	无

前往ジャンク通り触发强制战斗，胜利后返回基地。

主要对话选项:

◆心配だから / 一人でウロウロ / Rinのよさを【トーコ好感度▲】

主线任务09

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
雫を探しに	里通り	独自一人	★★★★	无

前往里通り与雫发生对话后,并与天羽禅夜战斗,对方实力颇高,因此战斗中最好以防御反击为主。对其造成一定伤害后触发剧情,最后返回基地。接下去的对话会发生任务分歧,以雫好感度提升为优先。

主要对话选项:

◆キミとRinとは.../どういう...こと? /サインもらい忘れた! 【霖好感度▲】
◆雫の案かな...【雫好感度▲】/ トーコの意见と同じ【トーコ好感度▲】/ 霞会さんに协力してもらおう【霞会好感度▲】

主线任务10

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
斗技场で特训	空中斗技场	雫	★★	无

前往空中斗技场与雫展开战斗,努力将其扒光吧。之后两人携手与一名敌人战斗,此时可以习得强力的"连携扒衣",成功发动后返回基地。

主线任务11

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
皆と站前で合流	ラジオ会馆周边	独自一人	★	无

按提示前往目的地集合即可。

主线任务12

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
雫と一绪に见回り	ジャンク通り	雫	★★	无

前往ジャンク通り发生与魔骸者的强制战斗,胜利后完成任务。

主要对话选项:

◆话し合うことはできないかな / それにあいつ, 执念深そうだったいな / 雫と一绪なら胜てそうな气がする【雫好感度▲】

主线任务13

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
电气街口广场へ急げ!	电气街口广场	雫	★★★★	无

前往电气街口广场发生与魔骸者的强制战斗后,紧接着与天羽禅夜进行战斗,对造成一定的伤害后便进入剧情。之后继续战斗,成功将其身上的一件衣服扒掉后,取得胜利。

主要对话选项:

◆どうやら…胜てたみたいだな / 身体、大丈夫か? 【雫好感度▲】/ おとといきやがれ!

主线任务14

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
报告のためにモグラへ戻ろう	モグラ	无	★	无

返回基地即可。

主线任务15

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
雫と秋森神社へ	秋森神社	雫	★	无

前往秋森神社后触发剧情后,返回基地

主线任务16

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
秋叶原公园へ	秋叶原公园	トーコ	★★★	无

前往秋叶原公园触发剧情,遇到Rin后进行强制战斗,此场战斗对手众多,务必要小心,完成后返回基地。

主要对话选项:

◆Rinを助けるぞ! 【トーコ好感度▲】/ 降りかかる火の粉はうまで / なるようになれだ!
◆また会ったな / ケガはないか? 【霖好感度▲】/ 助けたお礼にRinちゃんの
◆胸に刻んでおこう【霖好感度▲】/ 警告と忠告ってどう違うんだ / それよりもサインをもらってないけど
◆霞会さんに直接闻いてみるか【霞会好感度▲】/ Rinとはまた会う气がする / まずはメシ......话はそれからだ

主线任务17

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
秘藏品をお届け	ジャンク通り	独自一人	★★	无

前往ジャンク通り触发与四名魔骸者的战斗,此场战斗要独自作战,因此在战斗前最后能合成一套耐久值较高的服装,完成战斗后返回基地。

主线任务18

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
コスプレフェスタ开催	中央通り北西	独自一人	★★★★	无

前往中央通り北西触发剧情并与魔骸者进行战斗,取得胜利后允许玩家在系统菜单中对雫、トーコ、カティ进行换装。

主要对话选项:

◆凄く似合ってる【雫好感度▲】/ 小学生キャラをコスするには无理がある / 俺も混ざりたかつた
◆そんなことはない / 美人なら许せる【霞会好感度▲】/ 里で何か企んでそうなタイプ

主线任务19

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
戒斗と中央通り南西を见回り	中央通り南西	独自一人	★★★	无

前往中央通り南西触发剧情后,与四名魔骸者进行战斗,胜利后返回基地。

主要对话选项:

◆知らないものは / お前たちの雇い主 / Rin亲卫队の俺たち【霖好感度▲】

主线任务20

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
秋森神社への呼び出し	秋森神社	独自一人	★	无

前往秋森神社触发与 Rin 对话的剧情,之后返回基地。

主要对话选项:

◆大师本制药が俺のこを调べている / たまたまじゃね? / Rinのファンクラブに入ってるから? 【霖好感度▲】
◆雫は、俺たちの大事な仲间だからな【雫好感度▲】/なんでも一人で / 今後のことは

主线任务21

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
雫とヨドバシ周边を见回り	ヨドバシカメラ周边	雫	★★★★	无

前往ヨドバシカメラ周边触发剧情后,与 5 名魔骸者进行战斗。胜利后与强化的天羽禅夜战斗,攻击其衣服开始闪红光后,战斗结束并触发剧情。

主要对话选项:

◆あんまり气负わない方がいいぞ/俺も手传うよ【雫好感度▲】/よし! がんばれ!
◆魔骸者を利用して金储けなんて最低だ / 俺は霞会さんを【霞会好感度▲】/ そんな会社なんて

主线任务22

任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
天羽禅夜の待つ斗技场へ	空中斗技场	雫	★★	无

前往空中斗技场触发剧情后,与天羽禅夜及另外 3 名魔骸者进行战斗。胜利后神秘黑衣人登场,之后返回基地。打倒禅夜后可以获得他的服装和武器。

主线任务23				
任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
雫と秋叶原公园を见回り	秋叶原公园	雫	★★	无

前往秋叶原公园，与四名进入强化状态的魔骸者进行战斗，实力较强，可以先进行连携攻击造成其眩晕后伺机进攻。胜利后返回基地。

主线任务24				
任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
雫とスーツ专门店へ急ごう！	中央通り南东	雫	★★★	无

前往中央通り南东，与霞会志远对话后，触发与一大群普通人类的战斗，数量虽然多但由于不是魔骸者所以实力不强，胜利后返回基地。

主要对话选项：

◆もちろん！【雫好感度▲】/别にいいけど/珍しいな

主线任务25				
任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
雫とフィギュアを求めて	ラジオ会馆周边	雫	★★	无

前往ラジオ会馆周边，与雫一起逛街的剧情过后，触发与5名强化魔骸者的战斗，胜利后返回基地。

主要对话选项：

◆その通りだ！/まだまだ、マニアの道/俺も乐しかった【雫好感度▲】

主线任务26				
任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
霞会志远への疑惑	电气街口广场	霖	★★★★	无

前往电气街口广场与霞会志远及三名警备员进行战斗，不过不必理会警备员，直接抓着霞会志远攻击即可，成功扒掉霞会志远的衣服后，战斗结束。

主线任务27				
任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
おとり作戦、決行！	电气街口广场	雫	★★★★	无

（需要特别注意的是，此任务完成后秋叶原将变成深夜状态，此时商店等设施无法使用，并且也无法返回基地。因此如果要购买商品或者合成装备等，务必要在此任务完成前做好。）

前往电气街口广场与坂口兴马及其手下进行战斗，胜利后触发剧情，自动回到基地中。

主要对话选项：

◆行かなきゃいけない/雫を守りたいんだ！【雫好感度▲】/踏ん张りどころなんだ

主线任务28				
任务名	目的地	同伴条件	难易度	报酬
最终决战へ	ラジオ会馆	独自一人	★★★	无

前往ラジオ会馆后，首先与大批的魔骸者进行战斗，胜利后进入与宗牙望月的决战，对其造成一定的伤害会，会触发剧情，此后对方进入强化状态，并会有另外三名魔骸者加入战斗，不过不用理会他们，直接咬着宗牙打即可。胜利后便可迎来结局。

主要对话选项：

◆何とか…な/大丈夫/雫こそ怪我はないか？【雫好感度▲】
◆わかった！/任せとけ！/雫は俺が守るさ！【雫好感度▲】
◆利子は高くつくぜ？/ちょいとばかり严しいが/雫と一绪なら【雫好感度▲】



二周目继承及追加要素

1. 继承金钱以及所有的装备和物品，但人物等级无法继承。

2. 主角设定界面追加“容姿”设定，并可视达成结局的不同追加相应的人物形象。

3. 达成结局对应的女主角可以更换内衣。

4. 追加达成结局对应的女主角的服装。

5. 追加达成结局对应的女主角的神态。

6. 商店追加商品。

7. 追加声音更改选项（ゲーマー难度通关）

8. 追加全NPC服装透明化模式（全结局达成后）

9. 系统设定中追加显示好感度选项（要求1.01版本）

结局类型	追加可选角色形象
雫结局	雫、秋叶原居民
霖结局	霖、暴走トーコ、秋叶原居民
トーコ结局	トーコ、カティ、マスター、戒斗、悠斗、秋叶原居民
志远结局	志远、洗脑カティ、坂口、、秋叶原居民
妹妹结局	ナナ

奖杯列表

奖杯	名称	取得条件
白金	アキバ神降临！	取得全部奖杯
铜杯	完走纪念	以任意结局通关游戏
铜杯	ストリップ・ビギナー	成功扒下50件衣服
铜杯	アンチエコサイクル	破坏300件衣服
铜杯	インナースイーパー	收集了100件内衣
铜杯	これでもくらえ！	成功进行100次防御反击
铜杯	攻守逆转	使用カウンターストリップ30次
铜杯	光のむこうに……！	成功进行20次真-全扒衣
铜杯	ボッコボコにしてやんよ	达成50连击
铜杯	あなたモテモテですね	和6名同伴一都使用过连携扒衣
铜杯	目觉め	男女主角都可进行换装
铜杯	とっかえひっかえ	所以可换装部分都更换过
铜杯	うきうきショッピング	在全部的店都买过东西
铜杯	脱衣の覇王	完成斗技场S级任务
铜杯	驱け出し自警团员	完成10个副任务
铜杯	ベテラン自警团员	完成30个副任务
铜杯	武器マニア	收集25种武器
铜杯	武器の权威	收集50种武器
铜杯	かぶりもの上級者	收集25种头饰
铜杯	おしゃれ初心者	收集25种上衣
铜杯	おしゃれマスター	收集75种上衣
铜杯	ファッション初心者	收集25种下装
铜杯	ファッショニスタ	收集75种下装
铜杯	靴フェチ	收集25种鞋子
铜杯	趣味「インナー集め」	收集25种内衣
铜杯	アクセサリーコレクター	收集25种首饰
铜杯	アキバのことならオレにまかせろ！	收集100张传单
铜杯	レベルアッパー	角色达到30级
铜杯	金の亡者	金钱达到100万
铜杯	妹とはじめての合成	合成武器或服装
铜杯	妹と究极の一品をつくった	武器或服装的攻击力（耐久值）升到999
银杯	……私の太阳……	达成雫线路的结局
银杯	贵方だけのアイドルに！	达成霖线路的结局
银杯	ぬくもりで击がって	达成トーコ线路的结局
银杯	「次」の舞台へ……！	达成志远线路的结局
银杯	私だけのにぃに	达成妹妹的结局
银杯	ゲーマー	通关了ゲーマー难度
银杯	ストリップ・スペシャリスト	成功扒下300件衣服
银杯	触れるものみな脱ぎ捨てた	连续扒衣12次
银杯	君が脱げるまで殴るのをやめない	攻击突破200连击（Chain）
金杯	盛り上がりすぎたファン	碰到Rin的临时演出
金杯	胜てたのはキミのおかげ……	与雫还有自警团的的成员们一起战胜了禅夜
金杯	戒斗と共斗？	成功推理被追的Rin和大师本制药
金杯	禅夜との决战	在斗技场战胜禅夜
金杯	闭幕のお知らせ	达成所有结局
金杯	ヲタクゲーマー	通关ヲタク（御宅）难度

360 Style

下期Xbox One就发售了，虽然纱迦在上期小编寄语里矫情了半天，但是心里说不激动是不可能滴。随着发售日的临近，游戏方面的情报已经很足了，但实际上主机方面还有很多不太明白的地方。这次Xbox One又能带来哪些革命呢？下期便见分晓！



★万众瞩目！《泰坦天降》发售日确定

2014年最受期待的游戏之一——《泰坦天降》日前终于确定了发售日——2014年3月11日（北美）、3月13日（欧洲），PC、X360、Xbox One三平台同时发售。

《泰坦天降》由EA旗下的Respawn工作室打造，该工作室由原《COD4 现代战争》开发商IW的精英组成，因此自成立以来一直备受业界关注。《泰坦天降》在今年E3期间正式亮相，甫一登场就技惊四座，在E3展上拿奖拿到手软。《泰坦天降》在家用机平台为微软阵营独占作品，是Xbox One对抗PS4的最有力武器。之前游戏已确定将于2014年春季登场，如今发售日的确定给了玩家一剂定心丸。同时游戏还公布了价值249.99美元的珍藏版，敢卖这个价格，当然是有好料的，其中包括：

·《泰坦天降》游戏一套。
· 18寸Atlas Titan模型（附LED）
· 190页美术设定集
· Titan设计图海报

不难看出，其实珍藏版主要就贵在那个模型上，不过你还别说，249.99刀不打折，还仅在部分店铺有售。这种神作，请一套珍藏版回来绝对值哦！

有关《泰坦天降》的TIPS

· 虽然本作有X360版，但并非由Respawn原班人马开发，而且没法应用云计算，因此素质完全不能和Xbox One版相提并论。

· 尽管官方没有正式公布，不过本作已基本确认会推出中文版。

· 本作没有单机部分，故事模式也将在线进行，支持多人合作。

·EA已正式宣布，本作将永远是微软阵营的独占游戏。



★金会员免费福利将延长

金会员每月有两款免费游戏的福利，是于今年E3展的微软展前发布会上公布的，当时微软表示这是2013年内的福利。如今微软正式在Week of Xbox LIVE活动中宣布，该福利将继续持续下去。据微软表示，玩家用在这些免费游戏上的时间已经超过了1.2亿小时，同时有97%的玩家表示他们都下载了免费游戏，鉴于以上两点微软做出了延长福利的决定。

金会员免费福利明显是学自索尼的PS+，当然从数量上来说，每月两款的规模还不能和专职送免费游戏的PS+相比。不过和PS+不同的是，只要你下载了这些免费游戏，这些游戏将永远属于你，不用担心变成试玩版或不能运行。

从读者的反应来看，有不少玩家提出希望能多多赠送《光环3》、《刺客信条Ⅱ》这样的大作。但也有不少玩家表示大作基本上都有玩过，故希望赠送更多不怎么出名的精品游戏，真是众口难调。总之还是先赶紧下载本月的免费游戏吧！

★艾芙琳大显身手

PSV游戏《刺客信条 解放》虽然评价一般，但销量不俗，Ubi也颇为满意。于是最近艾芙琳频频走穴，首先是在《刺客信条Ⅳ 黑旗》的专属任务中登场，然后《刺客信条 解放》还将移植到X360和PS3上。



《刺客信条 解放HD》（Assassin's Creed: Liberation HD）定于2014年1月以XBLA的形式推出，定价19.99美元。如果玩家购买了4代的季卡（SEASON PASS），那么在期限内购买《刺客信条 解放》可以享受5美元的优惠。

《刺客信条 解放HD》的特色在于艾芙琳能够换装为不同身分进行活动。这次的HD版并非简单地移植，很多任务的内容都有完全不同的变化，包括不同的完成方法以及全新的敌人等等。游戏的主线流程时间为8～10小时，全要素达成需要20小时以上。至于原PSV版中那个堪称奇葩的网战模式是否保留，目前还不得而知。

★Mister Chief杀进人偶卖场



▶卖场版是这个样子的。另外Mister是先生、老总的意思哦！

如果你是一名光环真饭，那么应该知道Mister Chief。这个名字看起来和士官长（Master Chief）差不多的家伙诞生于弗兰克·奥康纳（Frank O'Connor）笔下。2004年1月16日，当时身为Bungie社区经理的奥康纳在每周更新时试图采用一张Lorraine McLees（Bungie的一名画师）的宣传海报，结果被上级告知这是不可能的。一怒之下奥康纳就自己动笔画了一个拿着光剑的毁容小人，也就是Mister Chief，结果在社区获得了相当大的反响。之后奥康纳便持续创作了各种风格迥异的Mister Chief的图画。



■这就是原祖版的Mister Chief。

微软一直想让Mister Chief登陆人偶卖场，但奥康纳始终没有同意。终于微软在上个月获得了首肯，于是玩家现在已经可以在卖场中买到Mister Chief的造型了。看着这贱贱的表情，你是否有立刻开机的冲动呢？

★美国人心目中的牧场物语

话说当我看到对岸网站上介绍这款名为《百万农青大作战》的游戏时，心里就在想："乖乖，这不会是《模拟农场》吧？"结果点进去一看，还真是！

《模拟农场》（Farming Simulator）是一款颇为出名的游戏，不过此前只出过 PC 版，因此家用机玩家对它的熟悉程度肯定远小于《牧场物语》。《模拟农场》美版定于 11 月 19 日发售，其实在此之前，它已经在欧洲和日本推出了 X360 和 PS3 版。虽说销量榜上似乎没见着它的身影，但据开发商表示销量还不错。

家用机版《模拟农场》是根据最新的《模拟农场 2013》改编的，和 PC 版相比游戏有了一定的进步。游戏的主旨和《牧场物语》类似，但老美的农业机械化程度远非日本人能比。《牧场物语》里主人公都是亲自动手播种和收割，而在《模拟农场》里大部分农活都可以通过机器来完成，效率高出上百倍还不止。当然考虑到日本那个地势，没见过这种场面实属正常。

《模拟农场》其实更像是一部美国农业百科全书，里面收录了美国农业各个时期的象征物，并辅以严谨（相对于《牧场物语》）的农科知识，如果你对这方面有兴趣的话值得一试。而且本作是不折不扣的成就神作，成就数量少不说，大部分都是累计成就，赶紧来愉快地开一局游戏慢慢体验吧！



★11 月金会员免费游戏

由于上期本栏目暂停了一期，所以没能及时介绍 11 月的金会员免费游戏，不过相信大家已经养成了查看官网的习惯，上半月的免费游戏是不会错过的。这次 11 月上半月的免费游戏是《小米人的世界》，下半月则是《铁旅》。

小米人的世界

A World of Keflings



非常出名的 XBLA 游戏，玩家将像格列弗那样深入小米人的世界，可以建造机器人、与龙同行、拯救公主，帮助小米人建立属于他们的王国。游戏还支持本地 2 人、在线 4 人合作，共同体验建立王国的乐趣。注意本作共有 3 个成就 DLC，每个 DLC 售价 3.99 美元，总共追加了 250 点成就，使得本作的成就总数达到了 450 点。这 3 个 DLC 并未免费。

铁旅

Iron Brigade



这是 Double Fine 的成名作，由著名游戏制作人 Tim Schafer 设计，是一款在当时颇为新颖的塔防射击游戏。玩家可以亲自上阵，也可以选择传统的固定式防御工事，有数以千计的配件供你发挥，而且还支持在线游玩。本作的欧版名为《Trenched》，需要注意。游戏有一个价值 4.99 美元的 DLC，追加了 50 点成就。另外 X360 版和 PC 版的成就分开计算。

★梦幻合作：我的世界×天际

Bethesda 和微软日前宣布，《我的世界》X360 版即将推出《上古卷轴Ⅴ 天际》的合作 DLC。这个 DLC 将把《上古卷轴Ⅴ 天际》的舞台——天际省以《我的世界》的风格呈现出来。这个 DLC 将由 4J 工作室制作，包括天际主题世界、40 个角色皮肤、重新设计的菜单和界面、全新的道具，以及从《上古卷轴Ⅴ 天际》OST 中精选出来的 20 首音乐。



★《光环 斯巴达突袭》转战家用机

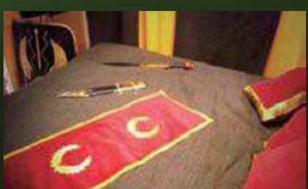
正当士官长的 FANS 还在苦等有关《光环 5》的新消息时，又有《光环》新作的消息传来了。《光环 斯巴达突袭》（HALO: SPARTAN ASSAULT）是今年于 Windows Phone 8 和 Windows 8 两大平台登陆的游戏，作为首款支持触摸操作的系列作品，游戏获得了很高的评价。它收录了 30 个与星盟对抗的行动，讲述了超级战士任务计划的起源，以及 4 代超级战士指挥官莎拉・帕尔默的轶事，之后更通过 DLC 追加了新的要素。如今该作将登陆 X360 和 Xbox One 双平台，除了将针对手柄操作进行优化外，还会追加新的游戏要素。

本作将于 12 月以 XBLA 的形式推出下载。对于这样一款大受好评的游戏，尽管只是移植作，但《光环》个个都是精品，它依然是你不可错过的一款佳作！











★别出心裁的 Xbox One 旅馆

为了更好地为 Xbox One 发售造势，微软在法国巴黎开了一家 Xbox One 旅馆（Xbox One Hotel），11 月已正式开始营业。这家旅馆的特色就是装修采用 Xbox One 主题，不仅微软和 Xbox One 的标志随处可见，而且还有大量游戏元素吸引着 Xbox 的死忠前去住宿。刚进大厅，你就会看到来自《罗马之子》的巨大金属雕塑。办完手续，领到的房卡和 E3 展前发布会的入场证类似，上面有绿色的 Xbox 标志。进入房间，床上摆着古罗马的军旗和短剑，头上的吊灯也是熟悉的西瓜造型。诸如此类的设计数不胜数。

当然最关键的试玩台更是必不可少的，普通旅馆的电视都在播放新闻或体育节目，在 Xbox One Hotel 里自然就变成 Xbox One 的试玩了。这里几乎囊括了所有的 Xbox One 首发期独占游戏，就连 Kinect One 游戏也有不少。而且这家旅馆的目的是宣传，价格自然不会太贵，真是太羡慕法国玩家了！

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



不知道最近各位玩家在奋战什么游戏呢？在编辑部里，《怪物猎人 4》和《口袋妖怪 X · Y》的人气一直居高不下，每当中午休息都能看到不少小编在一起联机游玩。鉴于这两款游戏的高人气，本期的应援团也有不少相关的消息，自制闪光精灵发现装置让人感叹技术宅的超凡实力，《怪物猎人 4》的白兔装粘土相信能萌杀不少的玩家。在介绍完两款下载游戏后，我们还会为各位玩家介绍一下两款独特的下载游戏以及即将发售的游戏《海贼王 无尽世界 红》的试玩版体验。下面让我们一起来看看详细的消息吧！

●目前固件版本：Ver.6.3.0-12x(x代表所在区域代码)

本体信息

■任天堂停止《不知不觉交换笔记》和《便携笔记3D》服务

任天堂近日宣布在 11 月 1 日起停止 3DS 下载软件《不知不觉交换笔记》和《便携笔记 3D》的配信服务。这两款软件在推出的时候得到了任天堂的大力宣传，而这两款软件确实也为任天堂 3DS 提供了不少新的乐趣。这次停止的内容包含《不知不觉交换笔记》进行的发信和收信功能在全球范围内终止，配信中的特别日记也会一并结束。而《便携笔记》仅在日本停止服务，世界其它范围不受影响。

这次停止服务的原因为任天堂发现有部分未成年人通过网络论坛和成年人交换 FC 号码，利用这两款软件发送和接收不良的照片。由于任天堂认为目前的现状无法为所有用户提供一个安心的使用环境，考虑到有许多未成年用户，所以决定停止这两款软件的服务。以后将会为了守护未成年人用户的安全，进一步利用“保护者限制”的功能。而事实上，近期日本的媒体相继爆出有未成年人利用 3DS 结识成年人从而导致不良后果的消息。



●《逆转裁判5》可爱角色挂件登场

周边趣闻



近期在 Capcom 的网店 e-Capcom 中更新了商品，这次追加的是来自《逆转裁判 5》中可爱的角色吊坠，每一款上面都有独特的凹凸感，高度约为 5 厘米，一套有 6 个，原价为 3150 日元，现在只需要 2835 日元就能买到。这六位角色分别是主角的城步堂龙一、王泥喜法介、希月心音、月神迅和番轰三。除此之外还有一名谜之角色，不过按照角色的人气度来看，应该就是御剑怜侍了。感兴趣的玩家不妨多多留意哟。

●技术宅自制闪光精灵发现装置

周边趣闻

《口袋妖怪 X · Y》的热潮引发了玩家们的狂欢，自然也有不少玩家为了增加游戏的便利性想出了不少妙招，例如按住按键进行自动孵蛋的“自动孵蛋机”就是一种。但可别小瞧技术宅们的实力，近期有玩家自制了《口袋妖怪 X · Y》的闪光属性精灵自动发现装置。闪光属性是指出现的口袋妖怪颜色与一般的不同的稀有口袋妖怪属性。制作者利用精灵登场的动画时间进行判断，普通的为 11383 毫秒，闪光的为 12623 毫秒。遇见普通的口袋妖怪就逃跑，闪光的就会发出蜂鸣，提醒玩家捕捉。看到下图，你是不是感受到他满满的爱了呢？



●《勇者斗恶龙 怪兽篇2》限定版情报

周边趣闻

Square Enix 在近期公布了《勇者斗恶龙 怪兽篇 2 伊露与卢卡不可思议的钥匙》的发售日确定在 2014 年 2 月 6 日，其中实体版和下载版均为 5490 日元。除此之外，官方还公布了一款限定版主机，这款主机以白色为基本色，表面的涂装是游戏中出现的各种怪物，以灰色为衬托。当中还有蓝色的史莱姆点缀，整体的图案和谐，非常好看。该限定版的价格为 24390 日元。当然，按 SE 的惯例，可不会这么简单就放过玩家们的钱包。除此之外，还有 e-STORE 的专属限定版，除了游戏之外，还附带有 15 周年纪念的纪念吊饰。该版本的价格为 6990 日元。除此之外，根据玩家在购买的店铺不同，还会有不同的预约特典，玩家可以得到各种新的下载道具等，不过由于国内的玩家不易入手，在此就不累述了。



《怪物猎人4》推出白兔装粘土

本体信息

在《怪物猎人 4》中使用白兔兽素材所制作的“白兔装”，虽然在实战中的实用性并不强，以其可爱的外形受到了不少的瞩目。而使用这款装备的女猎人即将作为粘土娃娃登场！整体的设计非常萌，附带有锤子和铳枪为武器供给玩家自由装备，除此之外，还附带有同伴猫以吹笛的形态登场，配件上还有火焰特效以及鬼人药，玩家们可以按照自己想要的动作进行组合。该款粘土的售价为 5800 日元，预定于 2014 年 3 月发售。感兴趣的读者不妨提前预定。



《魔笛 新世界》初回版公布

周边趣闻



NBGI 在近期公布了 3DS 游戏《魔笛 新世界》的发售日确定在 2014 年 2 月 13 日，价格为 5980 日元。除此之外，还公布了本作的初回封入特典，包含有以下 4 个豪华的内容。1、特殊的包装盒，表面和内面都印刷有可爱的SD版角色。2、摩儿迦娜(モルジアナ)追加服装“舞娘”的下载码。3、精选的《魔笛》投稿作品漫画化的 3DS 版下载号码。4、特殊招式的决定台词下载号码。

除此之外，玩家继承上作《创世》的内容的话，还能使用上作的服装。

《智龙迷城Z》特制主机收纳包

周边趣闻

SEGA 宣布将和《智龙迷城 Z》的开发商合作，推出三款款式各异的收纳包，每款的价格为 1680 日元，将同游戏发售的同一天，即 2013 年 12 月 12 日发售。三款款式各异，第一款为黄色边的拼图状，主色为灰白色，上面印有各种怪物的图案。第二款为蓝色主色，中间是镂空的白色图案构成了怪物主题和文字。第三款则是天蓝色为主，中间点缀着白色的花纹，斜着的横纹上有着主题怪物和图案。喜欢的玩家不妨考虑一下。



实用技术 3DS应援团

游戏推荐——eShop下载推荐



野外释放：非洲3D
アウトドアズ・アンリーシュド アフリカ3D

■售价:500日元　■推荐度:★★★★★
■喜欢射击游戏的玩家、喜欢冒险的玩家

这是一款非常独特的游戏，以非洲为背景，玩家将化身为猎人，利用枪械，活用智慧和技术狩猎各种各样的凶暴动物，其中既有各种肉食动物，还有各种飞行中的鸟类等等。游戏的舞台非常多样，有广阔的草原，沙漠的洞窟，深邃的矿山等等，全部有 35 个舞台关卡，相信能满足玩家们冒险的需要。而且游戏为玩家们准备了 30 种以上的枪械，针对不同的动物使用不同的枪械也是本作的特有乐趣之一。达成目标还能获得特殊的奖励，朝着更高的分数迈进吧！





步兵 战场的战狼们
@SIMPLE DLシリーズ Vol.22 THE 歩兵 ～戦場の犬たち～

■售价 :600 日元　■推荐度:★★★★
■适宜人群 : 喜欢射击游戏的玩家、喜欢有原创内容的玩家

3DS上没有第三视角射击的游戏？这么说你就大错特错了。“《@SIMPLE DL》系列”真是一个非常特别的系列，依靠着 3DS 的 eShop 找到了自己的定位。这不上期才介绍完这个系列的第 21 辑，如今已经出到了第 22 辑。这个系列一直以创意见长，本作也不例外，这次玩家需要扮演一名士兵，在超过 30 种的关卡中活下去。游戏的关卡非常多样，有街道、山丘、草原等等，能想到的场景几乎都有。在游戏开始的时候，玩家就需要完成长官各种各样的任务，不仅仅有标准的击杀敌人，还需要玩家生存超过一定时间，逃脱出某个区域等等，很有意思，有兴趣的玩家不妨试试。



《海贼王 无尽世界 红》试玩报告

■原名：ワンピース アンリミテッドワールド R　|　■发售日：2013年11月21日







近期任天堂在 eShop 上放出了《海贼王 无尽世界 红》的试玩版，经过笔者试玩之后，发现游戏具有很大潜力，具体怎么样？我们一起来看看！

游戏的打法有点类似于“《海贼无双》系列”，采用大地图的方式，只要玩家走到相应的地区之后就能到下个区域。虽说由于机能限制进行这样的分割，但在试玩版的体验中感觉非常棒，没有令人不快的读盘时间。在试玩版的体验中，玩家可以选择五名角色，其余几名要等到正式版中才可以选择，同时提供了两个关卡，只要玩家打倒关底的 BOSS 就算胜利。游戏中存在着等级的概念，升级后各方面的能力会有所差异，根据装备的道具不同也会有所区别，因此可以预见到本作是一款具有一定研究价值的游戏了。游戏的界面非常简洁，下屏幕有点类似《怪物猎人 4》，玩家可以直观地看到自己的道具、现在的地图和调整视角等，值得一提的是本作是对应扩展右摇杆的，因此在手感上可以不必担心。进入游戏，游戏需要选择一个使用角色和两个支援角色，玩家可以随时在游戏中按下暂停来切换，算是非常贴心。而且令人意外的是，虽然游戏出在 3DS 平台，但动画渲染风做得非常棒，而且基本看不到马赛克，算得上是良心制作。作为一款动作游戏，手感是最重要的，玩家们可以放心了，这款游戏的手感非常棒。整体动作很像“《海贼无双》系列”，玩家可以依靠按键的组合来形成一套有效的连续技，而且动作的范围都比较大，打敌人的时候非常爽快。而当计量槽到一格的时候就能使用必杀技。本作的必杀技是分配在 R 键当中，玩家按下 R 键呼出菜单，再按下相应的按键之后就能使用。在使用必杀技的时候还有特别的动画演出，非常帅气。必杀技并非千篇一律，而是会根据每个角色特有的特性进行制作，非常良心。比如索隆的必杀技除了攻击技能外，还能切换到三刀流的特殊状态，攻击力和攻击速度上升，防御力下降，很忠实于原著。当能量槽到达两格之后，还能使用范围和威力都极大的三人必杀技，表演效果十足。而游戏中还有特别的 QTE 存在，只要玩家按照屏幕出现的按键进行操作的话，能和队友形成连携，或者在敌人攻击的时候按下能防御和弹返敌人的攻击，因此需要多加留心。游戏的各方面素质之高让人惊喜，当然也存在少许不足之处，比如偶尔存在着掉帧，面对大型敌人时视角也有少许问题。但整体来说瑕不掩瑜，让我们共同期待正式版的表现！　[文：言叶]

VITA命





PSV 本月迎来了一次系统更新，正式迈入了 3.0 的大版本时代。虽说并没有太多与游戏相关的功能改进，但追加的 PS4 联动功能无时无刻都在提醒着玩家新主机即将到来。另外 PSV TV 也将很快到达编辑部，相信今后 PSV 的市场将会更加热闹。游戏方面，《讨鬼传》在 1.06 的版本更新中，追加了来自《灵魂献祭》的招牌怪物——地狱三头犬，而之后《灵魂献祭》也会追加来自《讨鬼传》的怪物，这种跨界挑战的新型联动方式相当特别，希望今后能有更多的游戏进行这样的尝试。

当前系统版本：3.00

系统版本3.00详细介绍

为了迎接 PSV TV 的发售，11 月 5 日，SCE 日本终于开启了 PSV/PSV TV 系统版本 3.00 的更新，本次更新主要添加 PSV 和 PSV TV 数据传输功能以及通过 wifi 与 PS3 传输数据，进行数据管理的功能和“PocketStation”应用的上线，除此之外，还添加了能够与 PS4 连接的功能并将部分菜单，图标做了更改等等，下面详细介绍下本次更新的内容。

1.视听者限制（家长控制功能）

这次的更新中加入了家长控制功能，更新后应用会直接出现在PSV 桌面上。第一次进入家长控制的时候要设定一个 4 位的密码，此后每次进入都要输入一次。通过这个功能，家长可以在 PSV 或 PSV TV 上规定孩子的游戏时间和看视频时间，并且还能够在 LiveArea 上随时确认孩子的游戏时间，不仅如此，家长还将能设定游戏的年龄限级，设定后将无法运行超过本年龄级的游戏，除了上述两点，家长还能够随时禁止浏览器访问活动和本地数据更改。



2.“PocketStation”试运行

不知道现在还有多少玩家还记得那个在 1998 年由索尼官方发布的，用于将 PS 游戏数据传输在上边并进行随时随地游乐的便携终端，被玩家们称为“索尼 PDA”的名噪一时的“PocketStation”。当时 PS 上的大作如《到哪里都在一起》、《最终幻想 8》、《少年街霸 3》等都可以通过传输数据的方式在“PocketStation”上玩一些与原作有关的小游戏。

近日，随着 3.0 系统的上线，PSV 平台的“PocketStation”的模拟应用也上线开放下载，但是目前还处于试运行阶段，只有购买了 PSN+ 的玩家才可以免费下载，而正式上线的时间为 12 月 3 日，届时才向普通玩家免费开放。安装上“PocketStation”后就可以运行陆续推出的支持本模拟器的复刻游戏，并能够通过 PSV 与 PSV TV 之间的通信实现游戏原作中数据交换的功能。



3.PS4连接软件“与PS4关联”添加

本次更新中追加了与 PS4 连接的应用“与 PS4 关联”，升级后将会自动出现在桌面上。此应用将能够把 PSV 与 PS4 连接，将 PSV 作为 PS4 的控制器或是作为支持第二屏控制游戏的第二屏来使用，除此之外，还能将 PS4 的画面在 PSV 上显示使用 PS4 操纵 PSV。具体使用效果还要等 PS4 发售后才能一探究竟。

4.照相系统升级，追加全景拍摄功能

在本次更新中，照相系统也进行了大幅进化，更新后，照相时可以选择全景摄影或是普通摄影。而在全景摄影模式下拍摄出来的纵向广角、横向 360° 的全景照片可以通过重力感应功能或是用左右键操控观看。

5.数据管理

更新 3.0 版后，PSV/PSV TV 具有了与 PS3 通过 WIFI 进行数据传输的功能，更新后将不再需要 USB 相连接，仅仅需要 PS3 达到 4.50 以上的版本即可通过 WIFI 与 PSV/PSV TV 进行数据传输。

6.自动更新功能

在更新 3.0 以后，玩家能够在“设定”菜单下设置自动更新功能，勾选此功能后每天都会进行一次更新检查，检查到需要更新时后将不提醒玩家而自动下载与安装更新文件。



7.细节变化

更新后“派对”图标将会改变并支持与 PS4 玩家进行语言或者文字的交流；“グル－プメッセ－ジング”名称改为“メッセ－ジ”并且图标也会变化，支持与 PS4 或是装有 PS 应用的设备收发信息；“PlayStation Network”将直接命名为“PSN”；与 PS3 连接的应用“リモ－トプレイ”改名为“PS3 リモ－トプレイ”；现在可以用 PSV 浏览 PS4 的奖杯了，但是稀有度不会被显示；好友应用菜单优化，加入搜索 PSN 用户的选项；现在 PSV 可以与雅虎 / 谷歌邮箱同步了。

火热DLC

共斗？乱斗！《讨鬼传》1.06大更新，追加《灵魂献祭》怪物

11月5日，《讨鬼传》公布了1.06大规模更新，这次更新除了跟以往一样在细节上进行各种调整之外，还对御魂的技能、武器性能等方面进行了调整，大型鬼追加新的攻击动作等等。此外这次更新还附带《灵魂献祭》的招牌怪物之一——地狱三头犬。下面让来看看系统方面的变更点吧！

1. 联机模式下敌人体力补正改善，联机模式下。BOSS的血量会根据参战的人数而进行调整，这次更新之后调整幅度会改变，但是增加还是减少不得而知。

2. 战斗结束之后，御魂获得的魄量增加。

3. 赛钱箱发动技能概率提升。

4. 神木素材抽选范围扩大。

5. 部位破坏的同时将敌人杀死情况下，不算全破坏的BUG被修正。

6. 用御魂合成的武器能力值大幅改善。根据笔者体验，系统更新之前，花费大量金钱和经历制作的御魂合成武器性能不仅没有提升，而且部分还有降低的趋势。更新之后，合成武器跟非合成武器的。

7. 性能差距拉大，除了偏重属性的武器之外已经没有了不升反降的情况。拿手甲“东照权现”为例，原本只有800多一点的攻击力，



升级之后瞬间破千，一跃成为攻击力最高的手甲。（我拿去升了“熊落”你才这样改！）

8. 武器驯染度更容易上升。（我都解锁武器奖杯了你才给我修这个！）

9. 天狐获得的素材会加入拾取履历。（为了几个天津麻花捡垃圾捡了三四天是为嘛……）

10. 部分高级武器初期打造出来就有3格魂槽。（光荣你……）

武器和御魂技能的调整由于数量较多，限于篇幅关系这里就不一一列出了，总的来说除了手甲维持原样之外，其他武器都有加强，比如太刀翻身斩、鬼千切的无敌时间延长等。技能方面除了“英灵の激励”削弱了之外，其他有修正的都加强了。而鬼的动作修正方面，官方并未公开具体情况。

此外，更新之后进入游戏，选择DLC任务能够看到追加了两个讨伐地狱三头犬的任务，其中一个常规的单BOSS讨伐任务，难度是满星级别的。另一个是跟一只狱炎魔同场，同时讨伐的任务，难度同样满星，非常刺激。完成任务之后能得到素材“卫兵の枪片”，用于合成“魔枪・ケルベロス”，也就是插在三头犬胸前的长枪，攻击力661，附带94会心，是除了合成武器之外最强的无属性武器。三头犬也能部位破坏，净化之后虽然也能获得素材，但都是从其他BOSS那里拼凑而来的，其中获得常夜王的素材居多，珍稀素材“常暗”也有较高的几率获得。还有一定几率获得御魂。



周边万花筒

psv2000多罗猫超值同捆包发售！

为了迎接年末商战，SCE日本在10月10日时宣布将于12月5日推出PSV 2000多罗猫超值同捆版。本次发布的同捆包包括淡蓝/白、柠檬绿/白或粉红/黑的PSV2000本体及原装配件一套、16G储存卡一张、一个软体收纳包、保护膜一套以及价值800日元的《随时玩伴多罗猫》系列下载码（包含《どこでもいっしょ》和《こねこもいっしょ》）购买后需要通过“PocketStation”免费软件运行，同捆包将限量发售，售价为22000日元。

《どこでもいっしょ》和《こねこもいっしょ》分别是1999年以及2000在PS平台发售并支持通过当时发售的便携终端“PocketStation”传递数据游玩的，以随时随地能与随身玩伴多罗猫对话，玩耍为卖点的游戏，现在随着“PocketStation”的PSV模拟器发布，经典的多罗猫也将在PSV平台重生，再次作为玩家的随身玩伴给玩家带来快乐。







周边万花筒

自动治愈保护膜

玩游戏机最纠结的问题莫过于屏幕上出现一道一道的划痕了，影响美观还会影响游戏心情，甚至会导致游戏水平的下降，然而划痕问题却是最不可避免的，尤其是触摸屏游戏机，即使贴了保护膜也难免会出个意外导致划痕出现。现在周边商“GAMETECH”推出的“自动治愈魔法液晶保护膜”解决了这个问题，该保护膜宣称使用了秘密研发的新技术，只要不是已经贯穿保护膜对机器屏幕造成伤害的深度划痕都可以在十秒钟之内自动复原，不留一点痕迹，非常神奇。此保护膜售价为840日元，现在日本的乐天市场网店出售，有兴趣一探究竟的玩家不妨要找代购才能入手了。



周边万花筒

“DUALSHOCK 3”新样式-水晶骨架手柄

11月1日，SCE日本部发布公告称，伴随PSV TV的发售，“DUALSHOCK 3”系列也将于12月19日推出新款限量版水晶色手柄。新手柄经由特别设计，在沿袭“DUALSHOCK 3”经典外形的基础上，还将采用水晶骨架外壳，通过透明的外壳能够清楚看到手柄内部结构，手柄支持PS3/PSV TV使用，不与主机同捆而采用单独发售的形式，售价为5500日元，数量有限，想要购买的玩家要提早准备。





在 PSV 版《胧村正》推出 8 个月之后，香草社终于如约为玩家们献上了 DLC 系列《元禄怪奇谭》的第一弹《化猫 津奈缶猫魔稿》，该 DLC 是围绕新主角阿恋展开的全新故事，尽管游戏流程时间不算长，而且 BOSS 数量只有 3 个，但 3 个 BOSS 都极富挑战性，总体难度要比本篇上升了一个台阶。通关一遍后还能用阿恋去挑战本篇中的全部 BOSS 和魔窟，并且本 DLC 还新增了 6 个奖杯，玩家很容易就投入十几小时进去，作为一款售价仅为 500 日元的 DLC 来说还算得上物超所值。

文 八重樱　美编 心の永恒

胧村正	MMV AQL	动作
PSV 胧村正		日版
2013 年 3 月 28 日	本地 1 人	4980 日元
无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

游戏系统

基本操作

主角阿恋遭人暗算重伤后与家猫三毛合体成了猫妖三毛阿恋，她以利爪为武器，不会使用任何刀具，所以战斗系统也与本篇有着不小的差别。在进入战斗后，阿恋可以切换三种形态应战，分别是：



●**阿恋形态**：即人形态，类似于本篇中使用小太刀来战斗，□键为爪子的普通攻击，○键为奥义。但因为阿恋是无法更换武器的，所以奥义只有对地和对空两种形态，地面使用时是向前方的瞬间冲刺，空中发动后阿恋会快速旋转来攻击敌人。奥义会消耗灵力槽，而且发动后的持续时间和效果都相当有限，通常情况下建议玩家们还是多使用普通攻击，在面对敌人某些难以回避的招式时，可以利用奥义的无敌时间来保命。



●**三毛形态**：即猫形态，该形态下近身攻击的伤害相当于人形态的 1/2，但可以远程攻击。近身时按□键为普通攻击，拉远距离后快速连按○键可以连续放出鬼火牵制敌人，这个攻击不会消耗灵力。假如只按一下○键就会进入蓄力状态，蓄力状态下不能移动，但可以跳起来暂停蓄力。蓄力最高可到三段，每增加一段，三毛的周围就会多出 1 个鬼火。蓄满 3 段后在地面按○键就会有“猫雨”从天而降，在空中按○键则是向前下方丢出一个巨大会弹跳的鬼火球，这两种攻击相当于是猫形态的奥义，会消耗灵力槽，但只有“猫雨”有较长的无敌时间。如果没有蓄满三段的话，是不会出现上述两种奥义的，但只要是在蓄力状态下的普通攻击全部都会带有火属性效果。

●**化猫形态**：不同于上述两种形态，化猫形态没有灵力槽，只能靠阿恋形态和三毛形态下的有效攻击来积攒蓄力槽，攒满后才可发动，阿恋会变身成巨大猫头，同样是用□键和○键攻击。化猫形态是无敌的，但也因此持续时间很短，一旦蓄力槽耗光就会切回其他状态，并且无法靠任何道具来快速回满蓄力槽。

其他道具操作与本篇相同，在此就不予累述了。

锻炼说明

同本篇一样，阿恋的锻炼系统同样是靠着“生气”（进食）和“魂”（战斗）这两项来升级的，但是因为没有关键武器的设定，所以理论上来说玩家只要有耐心完全可以在游戏前期就将全部技能点满。锻炼系统大体可分为三块，分别对应阿恋的三种形态，每个形态下的技能又可分为三类，1. 力，提升该形态下的攻击力；2. 技，让该形态获得一些特殊技能（比如延长化猫状态的时间）；3. 效，获得一个特殊效果的护身符，可以装备在任意一种形态上，当阿恋处于该形态下时护身符就会发挥作用。

在升级时经常会遇到同一排存在 2 个“力”的情况，一个提升量较高但无法进化，另一个反之。建议玩家们在前期放弃无法进化的技能，将有限的“生气”和“魂”留给可进化的部分。

奖杯说明

类型	名称	说明
铜杯	本怀の果てに	通关一遍
铜杯	魍魉变化の凶行	在化猫形态下击杀 BOSS
铜杯	猫多罗韦驮天	1 小时内通关
银杯	物の怪の正体见たり	达成全部结局
银杯	超绝・魔黑缶猫大暴	死狂难度下通关
金杯	魔窟の首领猫	打通全部魔窟

TIPS 游戏中获得的装备经常会使用到不太常见的数字单位，为方便读者理解，在此特别说明一下：一割 =1/10，一分 =1/100，一厘 =1/1000。比如“受到敌人的伤害减小一割”就是减少 10%。

©2009 Marvelous Entertainment Inc.

●**猫多罗韦驮天**:打完第一个BOSS后先往左侧走,会遇到一个存档点,在此存档保存后往右走流程部分,之后路过任何存档点都不要保存,打完第2个BOSS后使用"青铜之镜"可以立刻回到起点处,再往左走就可以挑战第3个BOSS了,能节省掉大量时间。

●**物の怪の正体见たり**:本DLC共有2个结局,第一遍通关时会获得普通结局,然后地图各处的白色封印解除,使用阿恋前往各地打倒本篇中登场的全部BOSS后,就会获得名为"转変の导べ"的饰品,装备之后再去挑战流程的最后一个BOSS重松新左卫门,可获得真结局。通关一遍后打开菜单地图能查看到各地BOSS和魔窟的名称及位置,对照着逐一消灭即可。但是,截止到本期杂志截稿日为止,该奖杯存在BUG,即使获得双结局也无法跳出奖杯,有待官方进一步更新补丁。

●**超绝·魔黒缶猫大暴**:死狂难度的开启方法与本篇一样,即在修罗难度下击败最后BOSS重松新左卫门。流程3个BOSS的死狂打法会在下文中逐一说明。

●**魔窟の首领猫**:魔窟的位置也可以在地图上查看到,打通的魔窟名字后面会有个(济)字。

个人建议的奖杯拿法是:先1小时内通关拿到"猫多罗韦驮天",同时解锁"本怀の果てに"和"魍魉变化の凶行"两个杯,然后前往各地打亲玉(其他BOSS)和魔窟,入手"转変の导べ",装备之后切换成修罗难度,再打一遍重松新左卫门开启死狂难度。最后新开一个档选择死狂难度通关。

BOSS攻略

下文3位BOSS的打法都是以"死狂难度"为前提讲解的。所谓"死狂"指的就是玩家生命永远为1,被攻击到就即死的状态,挑战起来可说是相当的刺激。要挑战"死狂"必须首先掌握防御技巧,在本作中按住□键会进入防御状态,就算是在硬直中遭受攻击,跳出受伤数值,玩家的那1点体力也还是不会损耗,该效果又被称为"决死",是非常实用的技能,一定要熟练掌握使用。

两位刺客

开始游戏后立刻就会遭遇到这组BOSS,阿恋处于最原始的状态下,没有任何的道具饰品可用,所以也没什么技巧可取。BOSS是两名刺客,玩家首先需要频繁攻击他们使其断刀破防,之后才能对他们造成有效伤害。两个刺客除普通攻击外,还会使用拔刀术、冲刺斩、剑气斩、居合斩和合体技。前三种依靠普通攻击全部可以防住,灵力掉得也不是太多,刺客在使用居合斩前眼睛会瞬间闪光,此时要按住□键使用"决死"来防御住伤害,耗损灵力大约1/3,或是可以用跳起、奥义等形式回避,只是比较容易出现误操作。

刺客的血槽下降至最后一条时就会狂化,此时断刀破防后的有效攻击时间会大大缩减,并且两名刺客会使用合体技。使用合体技前,刺客的身影会从场地中消失,1秒后两人成"×"交叉状向阿恋所在方向出击,"决死"能够将本招防御住,但灵力大幅受损,建议大家使用阿恋的奥义来回避。

因为刺客狂化后会全身笼罩紫烟,很影响玩家观察其动作,假如两个刺客同时进入狂化状态,那游戏画面就乱得根本不知该看哪里了。所以战斗时应先集火消灭其中一人,只剩一人时就无法发动威力较大的合体技,应对起来也就轻松多了。化猫形态建议留到刺客狂化后的危急关头再使用,平时就用阿恋和三毛两种形态磨血即可。总的来说,这组BOSS的难度并不算高,只是刺客出现攻击提示后留给玩家使用"决死"防御的时间很短,需要好好熟悉一下。

妖怪屋



这是本DLC中最难的BOSS,玩家总计要挑战4种形态,打得再快也需要耗时将近10分钟。在路过武藏的商贩那里时记得购买一个"空蝉の篭手"和若干"琥珀的勾玉"备用。



第一形态:场地内四处飞鬼火和头颅,攻击就可消灭,但BOSS的本体隐藏在上方的黑云里,时不时地会伸手下来抓阿恋,被抓住时按防御可保命,但如果被抓住期间又碰到鬼火或是头颅就要挂了。移动时尽量让自己保持在黑云的正下方,当BOSS现身后再追上去攻击,注意不要移动到版边,很容易被抓。地面上的火焰柱可以用普通攻击防御,会掉少许灵力,多注意灵力槽及时切换状态即可。

第二形态:将黑云里的BOSS打至空血后它会变回原本的模样——一只狸猫。狸猫本身没有什么威胁性的招式,很容易就会将它打出硬直,要注意打几下后狸猫会变身成一口钟,变身前会有个爆炸效果,可以防御住但会掉一些灵力。变成钟后跳到它身后攻击能立刻将其打回原型,狸猫还会用它的"金他妈"(看《银魂》的玩家应该都知道是什么……)来攻击,同样能被防御。打掉一条血槽后进入第三形态。

第三形态:这一形态下的战斗是由2个造型极其猥琐的屁股怪和一个巨大脑袋组成的。大脑袋只有下砸一种攻击方式,可防御但对灵力损伤较大,建议还是跳起回避更好些。脑袋的硬直时间很长,先集火将其消灭再去对付2只屁股怪。屁股怪的攻击分为2类,一种从"菊花"位置放出"屁弹";另一种是冲撞,后者对灵力有不小的损伤,切不可硬吃,跳到怪的身后能获得相对安全的攻击时机。打倒任意一只屁股怪,另一只都会变成巨大版,巨大化之后的攻击对灵力的损伤会更大,保险起见先将2只屁股怪的血量磨得都只剩1条,寻找合适时机将其中一只击杀。这样在另一只进入巨大状态时,才不至于压力过大。消灭它们后又会重复一次狸猫形态,之后进入第四形态。

第四形态:这是本场BOSS战最难的环节,要同时对付男女两只辘轳首,玩家只有攻击2颗头才能造成伤害。两颗头会喷吐火焰,同时地面上男辘轳首还会不断制造出冲击波。这两个硬吃都是比较伤灵力的,基本战术是尽可能减少在地面停留的时间,利用空中三段冲刺来消磨血量。先集火将男辘轳首消灭减少地面上的压力,再转而攻击女辘轳首。好在这两个头很容易打出气绝,倒地后上挑攻击,再追加空中的多段连击,就能有效磨掉血量。多注意观察灵力,一旦小于一半就切换形态。"化猫形态"也留到此刻保命使用,只要抗过了这一阶段距离成功就只有一步之遥了……顺利击杀后还需要打一遍狸猫形态,不过与辘轳首相比,狸猫形态跟白送一般。

重松新左卫门



重松新左卫门类似于本篇中的BOSS雪之丞,同样都是需要先断其刀才能造成实质伤害,但重松新左卫门的无赖技能要更多一些。在没有破防的时候,重松新左卫门会有以下几种招式:1.向后方跳起并放出三个雷电球,可攻击防御;2.剑气刃,可防御;3.全身闪光蓄力数秒后对正前方释放乱舞形式攻击,必须回避;4.正前方的冲刺,必须回避;5.跳起后砸地,必须回避。断刀后攻击BOSS数下,BOSS就会起脚飞踹,可用"决死"来抗过。

当BOSS血量下降一条后记得保留一个居合斩在身上,因为BOSS破防后就会召唤出一大波武士,利用切换状态时的居合斩将能将他们快速清理,再追上去打BOSS。从这阶段开始,BOSS还会放出一个影分身,攻击方向飘忽不定,保险起见还是先冲刺到版边回避一下。

当BOSS只剩最后一条血槽时就会狂化。狂化后的攻击速度简直就是丧心病狂,特别要注意画面变黑的时候一定要冲刺到版边回避BOSS的大招,另外此时BOSS还会释放出横跨上下屏的巨大剑气刃,硬吃对灵力损伤巨大,建议用阿恋形态的空中奥义翻滚躲过。不过此状态下的BOSS已不会防御,所以掉血也是非常快的。无敌的化猫形态、不减灵力的"御灵的勾玉"等贵重道具能用就尽量用吧!

(P.S.如果是装备"转変の导べ"去打修罗难度下的重松新左卫门,他会在开战后不久就狂化。)





文 时雨、实习编辑 AQ　美编 心の永恒

研究中心 RESEARCH CENTER

在通关之后，更多前作中的口袋妖怪也以立体化的姿态亮相，每一只都经过精心设计而呈现在玩家面前。无论新老玩家，相信都能在本作中发现口袋妖怪前所未有的乐趣。本次研究中心，将介绍上期攻略中未能说明的通关后要素，本作中新增口袋妖怪的进化方法，以及各系统中的变更点和一些游戏心得，希望能够帮助初次接触本作的玩家更好地体验游戏后期内容。在最后会对上一期流程中出现的纰漏进行订正和补充，敬请留意。

口袋妖怪X・Y	Nintendo	角色扮演
3DS ポケットモンスター X・Y		日版
2013年10月12日	本地1人，在线2~4人	各4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

关于米亚雷市

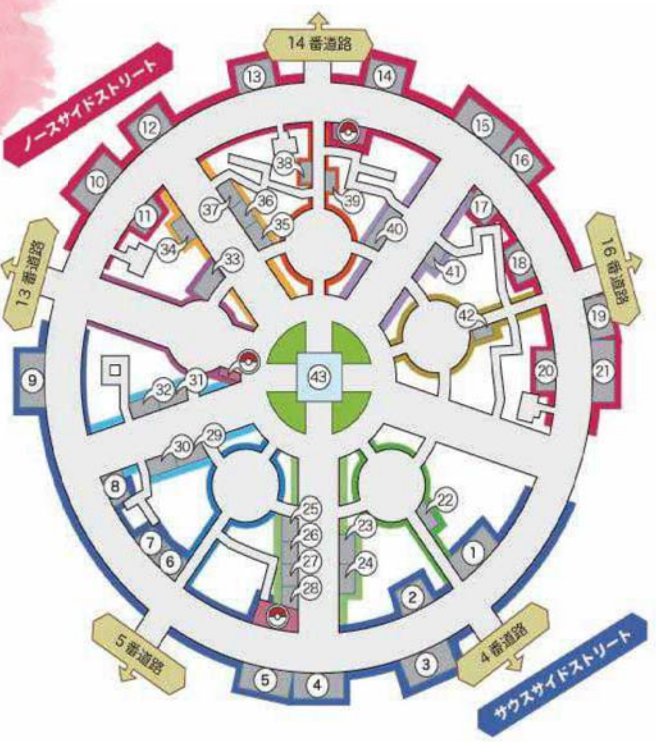
城市设施

使用飞天技能在大地图上移动时，可以选择**ノ－スサイドストリ－ト**（北大道）、**サウスサイドストリ－ト**（南大道）、**ロ－ズ**广场的3个口袋妖怪中心降落。米亚雷市的地图相对较大，容易迷失方向。在区域间移动时可以留意左上角的小地图，显示了目前所在的大致位置。从中心的道馆塔放射出5条大街（○○**アベニュ－**），从南向北顺时针分别以法语的“春夏秋冬”来命名，东北有河流过的大街没有名字。大街的两端会有路牌，提示街上的店铺设施。大街之间的广场以石碑的颜色命名，广场由小路连接，小路中会刷新训练员，对话后发生战斗。

如果确实找不到方向，可以找到附近的蓝色出租车，直接选择地点。如果身上的钱不够，就会与司机发生战斗；也可以找到浅蓝色的骑乘羊站牌，调查后选择目的地直接到达。

顺便提示一下，在米亚雷市可以在步行状态按住B键，使用十字键左右90度地调整视角。





サウスサイドストリート
1. レストラン・ド・フツー
2. カフェ・ひとみしり
3. ミアレ交通　营业所
4. プラターヌポケモン研究所
5. トレーナープロモ スタジオ
6. サロン・ド・ロージュ
7. カフェ・ソレイユ
8. カフェ・フォーカス
9. オフィス

ノースサイドストリート
10. オフィス
11. カフェ・カンコドール
12. ミアレガレット
13. オフィス
14. ミアレ美术馆
15. グランドホテル シュールリッシュ
16. オフィス
17. カフェ・アルティメット
18. カフェ・リテイク
19. トライアルハウス
20. カフェ・パタイユ
21. ミアレステーション

ペール广场
22. カフェ・ツイスター

プランタンアベニュー
㉓カフェ・アラモード
㉔メゾン・ド・ポルテ
㉕カフェ・トウトウ
㉖ポケサロン・グルーミング
㉗汉方药局
㉘いしや

エテアベニュー
㉙ミアレ出版
㉚ID くじセンター
㉛カフェ・おとこまえ
㉜カフェ・スラローム

ローズ广场
㉝フラダリカフェ

オトンヌアベニュー
㉞カフェ・かわいがり
㉟しるや
㊱リストランテ・ニ・リュー
㊲たまや

ルージュ广场
㊳テナント募集
㊴レストラン ローリングドリーマー

イベールアベニュー
㊵レストラン・ド・キワミ
㊶カフェ・パルトネール

ジョーヌ广场
㊷トロバの家

メディオプラザ
㊸ミレアシティ ポケモンジム
ポケモンセンター

地图编号	地点	说明
南大道	サウスサイドストリ–ト	南边口袋妖怪中心可以用里程点数交换道具
1	レストラン・ド・フツ–	一星餐馆
4	プラタ–ヌポケモン研究所	博士研究所，通关后在 2F 获得追踪雷达（ポケトレ）;调查 2F 纸箱改变电鬼形态
5	トレ–ナ–プロモスタジオ	制作训练员宣传片，左边有化妆间
6	サロン・ド・ロ–ジュ	更换主人公发型
北大道	ノ–スサイドストリ–ト	
12	ミアレガレット	路边特产店（限时），使用后恢复异常状态，在特定时段购买会附赠牛奶
15	グランドホテル シュ–ルリッシュ	豪华大酒店。重复完成打工小游戏（每日），报酬增加；10万日元住一次，队伍的友好度全满
19	トライアルハウス	进入殿堂后可以挑战，根据战斗结果获得BP和奖品
43	メディオプラザ	道馆战胜利后跟馆主的妹妹对话,如果领队的友好度最大,口袋妖怪会获得友好缎带
春之街	プランタンアベニュ–	
24	メゾン・ド・ポルテ	高级服装店，1F女装，2F男装，提高时尚度才能进入
26	ポケサロン・グル–ミング	变换トリミアン的造型。如果造型维持15天，到カフェ・トウトウ给里面的女NPC看，会获得道具
27	汉方药局	购买汉方药，使用后亲密度会下降
28	いしや	购买各种进化石和御三家Mega石
夏之街	エテアベニュ–	
29	ミアレ出版	跟虫系道馆主的姐姐对话，会传送到大街上
30	IDくじセンタ–	每日抽奖，按照拥有的口袋妖怪的ID来判定
秋之街	オトンヌアベニュ–	
35	しるや	购买合成果汁
36	リストランテ・ニ・リュ–	二星餐馆
37	たまや	精灵球专卖店，其中的小女孩每天会送一个精灵球
冬之街	イベ–ルアベニュ–	
40	レストラン・ド・キワミ	三星餐馆
红广场	ル–ジュ广场	空出租屋，侦探剧场地点
39	レストラン・ロ–リングドリ–マ–	VIP餐馆，提高时尚度才能进入



时尚度提升方法



米亚雷市以法国巴黎为原型，因此在米亚雷市的许多设施和事件都与时尚度（スタイリッシュ度）相关，比如高级服装店メゾン・ド・ポルテ、三星餐馆、孵化力量的开放，以及出租车费用减半、御三家 Mega 石价格折扣等。

提升时尚度的方法是在米亚雷市进行各种活动，包括购物消费、挑战餐馆、在大酒店打工、完成侦探剧场等等。可以到たまや购买纪念球（プレミアボ–ル），开启 O 力量やすうりパワ–打 5 折，每次购买一个，重复购买直到いしや（进化石商店）的老爷爷那里的御三家 Mega 石价格降到 5 万，那么孵化力量、服装店等就会开放了。

时尚度提高后，还有许多细节的增加或者改变：

・咖啡店的 NPC 会增加，台词改变

・美术馆声音导游免费、特产ミアレガレット降价到 80 日元

・宣传片摄影棚トレ–ナ–プロモスタジオ会增加训练员宣传片的素材

・与カフェ・リテイク的新客人对话，会增加训练员宣传片的素材

・餐馆レストラン・ド・フツ–、リストランテ・ニ・リュ–、レストランロ–リングドリ–マ–、レストラン・ド・キワミ打折

・理发店サロン・ド・ロ–ジュ的发型增加

・ポレサロン グル–ミング的特里米安犬（トリミアン）造型增加

・しるや的果汁菜单改变

通关后新增要素

侦探剧场

该支线剧情每一话之间都以同样的方式触发，即从“ハンサムハウス”走到大街上，然后就会收到全息播报的信息，再回到“ハンサムハウス”即可推进剧情。

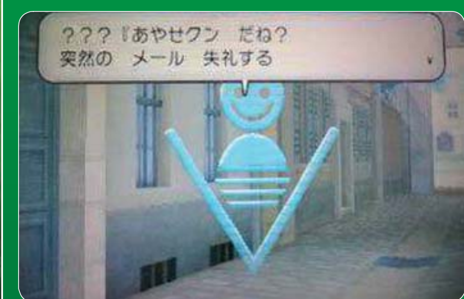
★第一话

发生剧情的前提是先到奇南市（キナンシティ）的战斗公馆（バトルハウス）战斗过一场。随后来到米亚雷市（ミアレシティ），从谜之人物那儿收到消息，来到北边口袋妖怪中心下方的ハンサムハウス，也就是地图中的 38 的区域发生剧情。

这位叫“帅哥”的侦探想让主角做他的助手，为了摸清主角实力，他要求主角通过一个初心者试验，只能选择答应。然后要在 5 个地方收集“ハンサムチケット”。这些票在地面上发光，接近就能看到。和他再次对话后会给出线索，以下是票出现的地点：

・ロ–ズ广场附近的口袋妖怪中心内，左边深处的更衣室附近

・中央道馆 1 楼



・汉方药局里，也就是地图中的 27 位置

・ノ–スサイドストリ–ト的グランドホテル シュ–ルリッシュ的一楼，也就是地图中的 15 位置



・ノ－スサイドストリ－ト区域的美术馆1楼，也就是地图中的14位置。进入美术馆的时候可以选择不给钱 全部收集之后回到**ハンサムハウス**，成为他的伙伴。

★第二话

第二话要解决小女孩的事情。和侦探对话后调查桌子上的笔记，对话后选择同意帮忙解决，随后到**サウスサイドストリ－ト**的“**レストラン・ド・フツ－**”右边小路，主角会遭遇4人战斗，然后要把**もこお**找回来。到**ノ－スサイドストリ－ト**的三条小路(入口一片漆黑，地图上11、20的旁边，13的对面)，找到后选择“**踊る**”，它就会跟着玩家回去。**ハンサム**收留了少女，她叫**マチエ－ル**，成为了他的助手，事件解决。



★第三话



这一话需要解决观光客的口袋妖怪被偷的事件。对话后来到**ミアレステ－ション**(地图中的21位置)，进去后在右边和三人组战斗，每场战斗后和**ハンサム**对话可以治疗。胜利后**マチエ－ル**出现，原来这些人都是她的朋友，在她的教育下他们也把精灵球归还了。

★第四话

来到**ハンサムハウス**，和侦探对话后他收到临时新闻，美术馆发生了事件。来到美术馆(地图14位置，北边口袋妖怪中心斜对面)的三楼，美术作品遭到了涂鸦，和馆长对话后出去，又收到了临时新闻，接着收到**ハンサム**的消息。回到**ハンサムハウス**，由于最近抢夺口袋妖怪的事件增多，因此要到之前的小路里去进行佯攻作战。来到**ノ－スサイドストリ－ト**的口袋妖怪中心附近的小路，收到消息后和里面的女性对话，进行战斗。随后**ハンサム**赶到，但犯人逃跑了。

跟到**ノ－スサイドストリ－ト**的**カフェ・カンコドール**(地图11位置)右侧的小路，进入后同样收到消息，和女子对话后战斗。之后女子再次逃跑，来到**ミアレステ－ション**(地图21位置)对面的小路，收到消息后，发现这次竟然是一个格斗家。讲明原委后，到**サウスサイドストリ－ト**的小路去，就在**レストラン・ド・フツ－**(地图位置1)的旁边。进入后收到消息，进行战斗后知道犯人的名字叫做**エスプリ**，原来她就是**マチエ－ル**。随后自动回到**ハンサムハウス**，剧情后再进去**ハンサムハウス**，和**もこお**对话读信。随后走出大道，收到**マチエ－ル**的消息，回**ハンサムハウス**和她对话，剧情后管家到来，和他进行战斗，之后进入第五话。

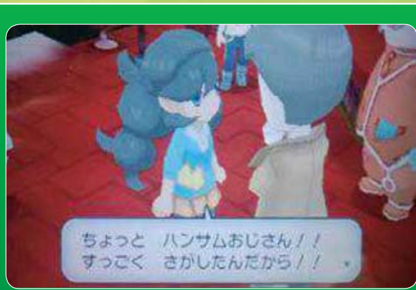


★第五话

管家的主人在**グランドホテルシュ－ルリッシュ**(地图15位置)的5楼左边，原来就是四天王的**パキラ**。进入战斗，她使用的是火焰狮(**カエンジシ**)，等级63。胜利后她说出事情真相，到**フラダリカフェ**(地图33位置)去，也就是之前燃烧团的秘密基地。再次和**パキラ**对话后到深处，在她的帮助下进入电梯，到达隐藏的楼层(**隠しフロア**)，这里的地图和之前的类似，但是只有上方一个出口。

战胜一路上的不良青年，在出口处的小混混带领下，进入房间。调查书架里的笔记，了解到燃烧团正在做强化服实验，全部调查完再和他对话，然后遇到燃烧团余党**クセロシキ**。**エスプリ**出现，进入战斗。对方用的口袋妖怪都是之前遇见时用过的，胜利后和她对话，类似地再战两场。随后**ハンサム**来到，再次和她战斗，胜利之后真相大白。其实她只是被利用来做实验，包括她的朋友都以为自己只是在打工。

★最终话



在大街上再次收到消息后，回到**ハンサムハウス**，和**マチエ－ル**对话，得知**ハンサム**突然就走了。追着**マチエ－ル**的身影出去，这时碰见之前的小混混，得知**ハンサム**去了美术馆。

随后来到美术馆三楼(地图14位置，北边口袋妖怪中心斜对面)，和馆长对话，离开前美术馆门口的NPC会过来搭话。出门后收到**マチエ－ル**的消息，赶到**フラダリカフェ**(地图33位置)，发现**ハンサム**和**クセロシキ**还在。侦探说自己其实是国际警察，不得不离开，最后决定让**マチエ－ル**成为**ハンサムハウス**的二代目，侦探剧情至此结束。



之后如果再次回到侦探事务所，会看到**マチエ－ル**他们，跟她对话可以再次对战。

服装



各城市(○○シティ)的服装店会按照星期来变换商品，每天都可以去看看有没有心仪的新服饰。在通关后，奇南市的最北边水池左侧的NPC会要求穿上特定服饰。男生选择橙色标签，女生选择粉色标签，需要同时穿着多件服饰。换好之后再次对话，可以获得隐藏服饰。男主人公是熊猫帽，女主人公是棉花糖裙子。

战斗公馆

在奇南市的战斗公馆(**バトルハウス**)可以连续挑战各种训练员。对战采用限制规则，一律50级，每一战后NPC都会为玩家治疗和恢复，然后可以选择继续、暂停或保存录像。每赢一人可以获得1BP，11连胜后则获得2BP。第20连战时城主出场，战胜后获得20BP，开启无限连战的超级挑战(**ス－パ－○○**)。

超级挑战从2BP起，每10连胜递增1BP，最高7BP。50连胜时城主出场，战胜后获得50BP。任意超级挑战100连胜

后，在入口的小朋友那里可以获得サン果实，200连胜获得スタ－果实。

积累的 BP 用来交换特殊道具和技能机器，交换的 NPC 分别位于入口的左右侧。最后一个模式（マルチバトル）可以与剧情的伙伴，或者与连线的好友，又或者选择模拟的好友组队挑战。



城主（バトルシャトレ－ヌ）的口袋妖怪出场顺序是随机的，各挑战模式的城主阵容如下：

シングルバトル

名称	译名	属性
ブニャット	富贵猫	普通
ブ－ピッグ	暴躁猪	超能
プクリン	胖可丁	普通、仙

ス－パ－シングルバトル

名称	译名	属性
トルネロス	托尔涅罗斯	飞行
ボルトロス	波尔托罗斯	电、飞行
ランドロス	拉恩德伦斯	地面、飞行

ダブルバトル

名称	译名	属性
ペルシアン	猫老大	普通
オコリザル	火爆猴	格斗
ネオラント	蓝翅鱼	水
パチリス	电松鼠	电

ス－パ－ダブルバトル

名称	译名	属性
エンテイ	炎帝	火
スイクン	水君	水
ライコウ	雷皇	电
ラティオス	拉迪奥斯	龙、超能

トリプルバトル

名称	译名	属性
マグカルゴ	熔岩蜗牛	火、岩
イノム－	长毛猪	冰、地面
キリンリキ	双面鹿	普通、超能
ドラミドロ	海藻毒龙	龙、毒
エルフ－ン	妖精棉	草、仙
レアコイル	三合一磁怪	电、钢

ス－パ－トリプルバトル

名称	译名	属性
サンダ－	闪电鸟	电、飞行
ファイヤ－	火焰鸟	火、飞行
フリ－ザ－	急冻鸟	冰、飞行
レジロック	雷吉洛克	岩
レジアイス	雷吉阿伊斯	冰
レジスチル	雷吉斯提尔	钢

ロ－テ－ションバトル

名称	译名	属性
マンタイン	巨翅飞鱼	水、飞行
メブキジカ	芽角鹿	普通、草
マルノ－ム	吞食兽	毒
クレッフィ	仙匙圈	钢、仙

ス－パ－ロ－テ－ションバトル

名称	译名	属性
テラキオン	特拉奇昂	岩、格斗
コバルオン	科巴鲁昂	钢、格斗
ビリジオン	比里基昂	草、格斗
ラティアス	拉迪亚斯	龙、超能

マルチバトル

名称	译名	属性
イノム－	长毛猪	冰、地面
レアコイル	三合一磁怪	电、钢
オコリザル	火爆猴	格斗
ペルシアン	猫老大	普通

好友猎场

好友猎场（フレンドサファリ）位于奇南市（キナンシティ）的东北角，3DS 本体的每一位 FC 好友都会生成一种属性的猎场，里面有 2 种口袋妖怪可以捕捉。这里大多数是前作中的口袋妖怪，而且至少有两项个体值达到最高。如果跟已经进入殿堂的好友通信，就会增加最后一只带有梦特性的口袋妖怪。

新口袋妖怪

目前能够从正常途径入手的新口袋妖怪及其进化方式列表如下：

No.	全国	名称	野生栖息地及入手、进化方法
1	650	ハリマロン	草主（通关后サナ赠送）
2	651	ハリボ－グ	ハリマロン16级
3	652	ブリガロン	ハリボ－グ36级
4	653	フォッコ	火主（通关后サナ赠送）
5	654	テ－ルナ－	フォッコ16级
6	655	マフォクシ－	テ－ルナ－36级
7	656	ケロマツ	水主（通关后サナ赠送）
8	657	ゲコガシラ	ケロマツ16级
9	658	ゲッコウガ	ゲコガシラ36级
10	659	ホルビ－	2番道路、3番道路、5番道路、22番道路
11	660	ホル－ド	ホルビ－20级、22番道路
14	661	ヤヤコマ	2番道路、3番道路、ハクダンの森
15	662	ヒノヤコマ	ヤヤコマ17级
16	663	ファイアロ－	ヒノヤコマ35级
20	664	コフキムシ	2番道路、ハクダンの森
21	665	コフ－ライ	コフキムシ9级
22	666	ビビヨン	コフ－ライ12级
57	667	シシコ	22番道路
58	668	カエンジシ	シシコ35级（雌雄外观不同）
68	669	フラベベ	4番道路、7番道路
69	670	フラエッテ	フラベベ19级
70	671	フラ－ジェス	フラエッテ使用光之石（ひかりのいし）
89	672	メエ－クル	5番道路
90	673	ゴ－ゴ－ト	メエ－クル32级
91	674	ヤンチャム	5番道路
92	675	ゴロンダ	ヤンチャム32级（队伍中有恶属性口袋妖怪）
93	676	トリミアン	5番道路(米亚雷市可改变外观）
114	677	ニャスパ－	6番道路
115	678	ニャオニクス	ニャスパ－25级（雌雄外观及技能不同）
117	679	ヒトツキ	6番道路
118	680	ニダンギル	ヒトツキ35级
119	681	ギルガルド	ニダンギル使用暗之石（やみのいし）
129	682	シュシュプ	（Y）7番道路
130	683	フレフワン	シュシュプ携带“においぶくろ”通信交换
131	684	ペロッパフ	（X）7番道路
132	685	ペロリ－ム	ペロッパフ携带“ホイップポップ”通信交换
10	686	マ－イ－カ	8番道路、アズ－ル湾
11	687	カラマネロ	マ－イ－カ升到30级时上下颠倒3DS
21	688	カメテテ	8 番道路、12 番道路、アズ－ル湾、コウジンタウン、ショウヨウシティ（在以上地点使用碎岩）
22	689	ガメノデス	カメテテ39级
30	690	クズモ－	（Y）8番道路、コウジンタウン、ショウヨウシティ（在以上地点使用いいつりざお钓鱼）
31	691	ドラミドロ	クズモ－48级；（Y）8番道路、コウジンタウン、ショウヨウシティ（在以上地点使用すごいつりざお钓鱼）

No.	全国	名称	野生栖息地及入手、进化方法
32	692	ウデッポウ	（X）8番道路、コウジンタウン、ショウヨウシティ（在以上地点使用いいつりざお钓鱼）
33	693	ブロスター	ウデッポウ37级；（X）8番道路、コウジンタウン、ショウヨウシティ（在以上地点使用すごいつりざお钓鱼）
46	694	エリキテル	9番道路
47	695	エレザード	エリキテル使用太阳之石（たいようのいし）
64	696	チゴラス	从“辉きの洞窟”中获得アゴのカセキ，交到コウジンタウン的化石研究所复原
65	697	ガチゴラス	チゴラス在白天达到39级
66	698	アマルス	从“辉きの洞窟”中获得ヒレのカセキ，交到コウジンタウン的化石研究所复原
67	699	アマルルガ	アマルス在夜晚达到39级
85	700	ニンフィア	イーブイ（伊布）友好度达2心以上，学习9级或29级的仙属性技能
89	701	ルチャブル	10番道路
110	702	デデンネ	11番道路
124	703	メレシー	映し身の洞窟
19	704	ヌメラ	14番道路
20	705	ヌメイル	ヌメラ40级；19番道路
21	706	ヌメルゴン	ヌメイル在雨天时达到50级
50	707	クレッフィ	15番道路、16番道路、荒れ果てホテル
61	708	ボクレー	16番道路
62	709	オーロット	ボクレー通信交换；20番道路
63	710	バケッチャ	16番道路（4种，尺寸越大HP和攻击越高，速度越低）
64	711	パンプジン	バケッチャ通信交换
79	712	カチコール	フロストケイブ
80	713	クレベース	カチコール37级
113	714	オンバット	终の洞窟、チャンピオンロード
114	715	オンバーン	オンバット48级
148	716	ゼルネアス	X版神兽
149	717	イベルタル	Y版神兽
150	718	ジガルデ	终の洞窟（通关后）









技能机器

除了上一期流程攻略中提到过的技能机器入手方法之外，游戏中还有一部分技能机器，需要从商店、战斗公馆等地方获取。在口袋妖怪中心的商店中，如果有两个NPC出现，那么右边的NPC就是出售技能机器等特殊道具的。奇南市的战斗公馆中，交换技能机器的NPC则是在楼梯口的右边。由于售价不低，建议可以使用升级后的O力量“やすうりパワー”再购入，就能省下一半的钱。



No.	技能名称	通关后	入手场所	备注
1	つめとぎ	–	5番道路 西北	用滑轮加速通过，否则会中途掉落
2	ドラゴンクロー	–	冠军之路	※需要攀瀑
3	サイコショック	–	冠军之路	※需要碎岩
4	めいそう	–	ヒャッコクシティ 道馆	道馆战胜利后
5	ほえる	○	战斗公馆	换取景品24BP
6	どくどく	–	14番道路 恐怖房屋旁边	超自然少女NPC
7	あられ	–	シャラシティ 商店	50,000日元
8	ビルドアップ	–	エイセツシティ 东北民家	女孩NPC
9	ベノムショック	–	6番道路	パルファム宫殿附近
10	めざめるパワー	–	ヒャッコクシティ 服装店右边民家	男性NPC
11	にほんばれ	–	ミアレシティ 南边商店	50,000日元
12	ちょうはつ	–	米亚雷市 燃烧团实验室	有床的房间，内部的燃烧团员
13	れいとうビーム	–	エイセツシティ 道馆	道馆战胜利后
14	ふぶき	–	ヒャッコクシティ 商店	70,000日元
15	はかいこうせん	–	ヒャッコクシティ 商店	90,000日元
16	ひかりのかべ	○	キナンシティ 商店	30,000日元
17	まもる	–	パルファム宫殿	剧情
18	あまごい	–	ミアレシティ 南边商店	50,000日元
19	はねやすめ		8番道路海边，西北方	※需要冲浪
20	しんぴのまもり	–	シャラシティ 商店	30,000日元
21	やつあたり	–	地つなぎの洞穴	背包客NPC
22	ソーラービーム	–	21番道路 西南	※ 需要冲浪、怪力、居合斩
23	うちおとす	○	战斗公馆	换取景品32BP
24	１０まんボルト	–	ミアレシティ 道馆	道馆战胜利后
25	かみなり	–	ヒャッコクシティ 商店	70,000日元
26	じしん	–	22番道路	※ 需要冲浪、怪力、攀瀑
27	おんがえし	–	4番道路大门	剧情
28	あなをほる	–	シャラシティ 商店	10,000日元
29	サイコキネシス	–	口袋妖怪村 西北	※需要冲浪、攀瀑
30	シャドーボール	–	终の洞窟 地下2F中央	2F左边入口进入 ※需要碎岩
31	かわらわり	–	终の洞窟	2F右边入口进入后附近
32	かげぶんしん	–	ヒャッコクシティ 口袋妖怪中心	早晨（4:00～10:59）从右边女性NPC处获得
33	リフレクター	○	キナンシティ 商店	30,000日元
34	ヘドロウエーブ	○	战斗公馆	换取景品32BP
35	かえんほうしゃ	–	ヒャッコクシティ 口袋妖怪中心	白天（11:00～17:59）从右边女性NPC处获得
36	ヘドロばくだん	–	19番道路 西南	※需要冲浪
37	すなあらし	–	シャラシティ 商店	50,000日元
38	だいもんじ	–	ヒャッコクシティ 商店	70,000日元
39	がんせきふうじ	–	ショウヨウシティ 道馆	道馆战胜利后
40	つばめがえし	–	地つなぎの洞穴 1F（ショウヨウシティ附近）	※需要怪力
41	いちゃもん	–	クノエシティ	一进城的小孩子NPC
42	からげんき	–	フウジョタウン 左上民家	小孩子NPC
43	ニトロチャージ	–	カロス发电所	驱逐燃烧团后，发电所的工作人员处
44	ねむる	–	ショウヨウシティ 旅店1F	
45	メロメロ	–	12番道路 メエークル牧场左边的民家	女孩子NPC
46	どろぼう	–	コボクタウン	一进城的民家
47	ローキック	–	シャラシティ　主塔	旋转楼梯第三间房间的NPC
48	りんしょう	○	战斗公馆	换取景品16BP
49	エコーボイス	–	ミアレシティ グランドホテル5F	从电梯走到右下房间的浴室里的少女NPC
50	オーバーヒート	○	キナンシティ 商店	80,000日元
51	はがねのつばさ	○	战斗公馆	换取景品32BP
52	きあいだま	–	ヒャッコクシティ 商店	70,000日元
53	エナジーボール	–	20番道路 迷いの森	森林深处※需要居合斩
54	みねうち	–	ミアレシティ 博士的研究所3F	研究员处
55	ねっとう	–	レンリタウン 旅店1F	女孩子NPC

No.	技能名称	通关后	入手场所	备注
56	なげつける	–	荒れ果てホテル	从16番道路进入，玩滑轮的NPC
57	チャ–ジビ–ム	–	13番道路 西边	※需要碎岩
58	フリ–フォ–ル	○	キナンシティ 西北民家	女性NPC
59	やきつくす	○	战斗公馆	换取景品16BP
60	さきおくり	○	战斗公馆	换取景品24BP
61	おにび	–	14番道路 东北	从クノエシティ进入的右边 ※需要居合斩
62	アクロバット	–	ヒヨクシティ（乘缆车）	正确回答旅店左边海角女性NPC的问题（每日随机）
63	さしおさえ	–	ヒヨクシティ（乘缆车）	正确回答旅店左边海角女性NPC的问题（每日随机）
64	だいばくはつ	○	战斗公馆	换取景品48BP
65	シャド–クロ–	–	輝きのどうくつ	一直走到第二个路口转左
66	しっぺがえし	–	セキタイタウン 口袋妖怪中心	老爷爷NPC
67	かたきうち	○	战斗公馆	换取景品48BP
68	ギガインパクト	○	キナンシティ 商店	90,000日元
69	ロックカット	–	11番道路	※需要居合斩
70	フラッシュ	–	映し身の洞窟 地下1F	剧情，同伴ティエルノ处获得
71	スト–ンエッジ	–	フロストケイブ	进入后在左边河流下瀑布，穿过桥下的前方 ※需要攀瀑
72	ボルトチェンジ	○	战斗公馆	换取景品48BP
73	でんじは	–	10番道路	※需要怪力
74	ジャイロボ–ル	–	映し身の洞窟 地下2F	从上方深处的镜子反射可以看到入口
75	つるぎのまい	–	ミアレシティ 南边商店	10,000日元
76	むしのていこう	–	ミアレシティ 南边商店	10,000日元
77	じこあんじ	–	ヒャッコクシティ 口袋妖怪中心	傍晚（18:00～20:59）从女性NPC处获得
78	じならし	–	ミアレシティ 南边商店	10,000日元
79	こおりのいぶき	–	フロストケイブ	从冰面的右下往左斜上方移动，再向下走
80	いわなだれ	–	レンリタウン	东南的瀑布上 ※需要冲浪、攀瀑
81	シザ–クロス	–	12番道路北进入アズ–ル湾	海上靠西走，向南到尽头转右的草丛右下方※需要冲浪
82	ドラゴンテ–ル	–	ミアレシティ 美术馆 1F	进入后左边的NPC
83	まとわりつく	–	ハクダンシティ 道馆	道馆战胜利后
84	どくづき	–	シャラシティ 商店	10,000日元
85	ゆめくい	○	战斗公馆	换取景品48BP
86	くさむすび	–	ヒヨウシティ 道馆	道馆战胜利后
87	いばる	○	战斗公馆	换取景品24BP
88	ねごと	–	ショウヨウシティ 旅店1F	
89	とんぼがえり	–	レンリタウン	右边高处的车站月台的女性NPC
90	みがわり	–	ヒャッコクシティ 口袋妖怪中心	夜晚（21:00～3:59）从女性NPC处获得
91	ラスタ–カノン	○	キナンシティ 东南民家	女孩子NPC
92	トリックル–ム	–	ヒヨクシティ（乘缆车）	正确回答旅店左边海角女性NPC的问题（每日随机）
93	ワイルドボルト	○	キナンシティ 商店	50,000日元
94	いわくだき	–	コウジンタウン	口袋妖怪中心附近的女性NPC
95	バ–クアウト	–	荒れ果てホテル BOSS房间右边	需要学完3种滑轮技巧 ※需要碎岩
96	しぜんのちから	–	コウジンタウン 旅店1F	NPC
97	あくのはどう	–	15番道路	从16番道路的瀑布进入 ※需要居合斩、冲浪、攀瀑
98	グロウパンチ	–	シャラシティ 道馆	道馆战胜利后
99	マジカルシャイン	–	クノエシティ 道馆	道馆战胜利后
100	ないしょばなし	–	ヒヨクシティ（乘缆车）	正确回答旅店左边海角女性NPC的问题（每日随机）

特殊NPC

NPC作用	地点	说明
姓名判断师	コボクタウン口袋妖怪中心	进门右边的老人可以为口袋妖怪改名，但交换得到的无法更改。
饲育屋	コボクタウン西侧7番道路	屋内可寄养两只口袋妖怪，根据步数积累经验值升级，每级费用100。符合条件时会发现蛋，当屋外的NPC面向道路时可以取得。
按摩师	ショウヨウシティ口袋妖怪中心左边房屋	为带队的口袋妖怪按摩，提高亲密度（なつき），每日1次。
亲密度判定	クノエシティ西北的房屋	燃烧团员处靠左的屋子里，饲养员NPC会告知带队的口袋妖怪的亲密度。
努力值奖励	クノエシティ西北的房屋	燃烧团员处靠左的屋子里，老爷爷会为达到最大努力值的口袋妖怪戴上缎带。
个体值判定	キナンシティ口袋妖怪中心	进门左边的ジャッジ会为玩家评价口袋妖怪的个体值。
觉醒力量	ヒャッコクシティ东南的房屋	中间的NPC处得到技能机器后，会告知口袋妖怪的觉醒力量技能属性。
回忆技能	フウジョタウン木桥对面房屋	将ハ–トのウロコ交给老奶奶，可以让口袋妖怪回忆起升级的技能和蛋技能。
遗忘技能	フウジョタウン木桥对面房屋	老爷爷可以让口袋妖怪遗忘技能，包括技能机器学到的技能。
合体技	クノエシティ过桥东边的房屋	中间的NPC会教新旧御三家合体技，需要亲密度足够高。
究极技	エイセツシティ西南的房屋	老爷爷会教新旧御三家究极技,需要亲密度足够高。
幻之技能	エイセツシティ东北雪巨人身后	左边的房屋，门前的NPC会教ケルディオ和メロエッタ幻之技能。
流星群技能	21番道路东北房屋	屋内男NPC会教给龙属性口袋妖怪流星群技能，亲密度要达到最大。

孵蛋

将“蛋群”（生蛋组）相同的两只异性口袋妖怪寄养到コボクタウン西边的育て屋，就能获得与母方同种的口袋妖怪的蛋。种类相同、ID不同的口袋妖怪，即图鉴编号、进化阶段完全一致的，交换而来的异性口袋妖怪之间，发现蛋的几率最高，此时屋外的NPC会提示“とってもいいようだ”。从他那里拿到蛋后，放到队伍里行走一定步数，蛋就会孵化。

孵蛋得到的后代，会随机遗传个体值、性格、特性、技能，还会有后代特有的“遗传技能”。每种口袋妖怪的遗传技能都各不相同，可以用孵蛋来学会正常升级过程中没有的技能。

蛋群一共有15个，由于数量众多且不同种间发现蛋的几率不高，在这里就以同种以及百变怪为例，说明本作中孵蛋的新增要素。除了传说系的神兽、幻兽，其他口袋妖怪都能与百变怪一起寄养生蛋。本作的野生百变怪会出现在口袋妖怪村（ポケモンの村），通关后在奇南市（キナンシティ）东北角的好友猎场也会出现。



变更点

・本作会遗传母方的精灵球类型（大师球除外）。如果是百变怪的话，也只会遗传雌性的精灵球。

・技能不只是从父方遗传，现在从母方也能遗传下来。就算将遗传技能忘掉，亦可以借助回忆技能的NPC重新学会了。

・隐藏特性（梦特性）也能通过雄性和百变怪，或者“性别不明”和百变怪组合的方式来遗传了。

准备阶段

在旅馆和口袋妖怪中心收集16种O力量，然后提升时尚度，再到米亚雷市的ひとみしり咖啡厅，就会看见キズナおやじ，拿到最后一个O力量タマゴふかパワ－。连续使用孵化力量就会升级，对他人使用则消耗更少，升级更快。直到出现等级3的孵化力量，再携带有着火焰皮肤或者熔岩盔甲特性，以及学习了飞天技能的口袋妖怪。两种特性及孵化力量会大幅缩短孵蛋所需时间，飞天技能可以在米亚雷市道馆塔附近的口袋妖怪中心和古木镇之间快速往返。本作的稚声鸟（ヤヤコマ）进化后可以同时满足上述条件。道馆塔的环形道路是孵蛋的最佳场所。孵蛋前，按照蛋的入手先后倒序排列，能够减少所需时间。

另外，还要入手あかいいと（红线）和かわらずのいし（不变石）。携带红线寄养后获得的蛋，可以随机遗传双亲的5项个体值。红线在ショウヨウシティ旅店2F楼梯的NPC处获得，或者在米亚雷市的ベ－ル广场，找到カフェ・ツイスタ－旁边的NPC对战，胜利后获得。不变石可以遗传性格，在セキタイタウン的口袋妖怪中心左上的民家中，与研究员对话获得。通关后可以在战斗公馆用BP交换景品“パワ－○○”，携带后孵出的蛋会遗传相应的一项个体值，但与红线同时使用也不会遗传超过5项。

O力量	入手场所
やすうりパワ–	ミアレシティ(グランド ホテル1F)
おこづかいパワ–	ショウヨウシティ(旅店2F)
けいけんちパワ–	ヒャッコクシティ(口袋妖怪中心)
ほかくパワ–	最初自带
そうぐうパワ–	クノエシティ(口袋妖怪中心)
おんみつパワ–	レンリタウン(旅店2F)
なつきパワ–	ヒヨクシティ(口袋妖怪中心)
HPかいふくパワ–	最初自带
PPかいふくパワ–	エイセツシティ(口袋妖怪中心)
こうげきパワ–	米亚雷市大门(5番道路出口)
ぼうぎょパワ–	米亚雷市大门(5番道路出口)
とくこうパワ–	コボクタウン(旅店2F)
とくぼうパワ–	コウジンタウン(旅店2F)
すばやさパワ–	セキタイタウン(旅店2F)
きゅうしょパワ–	シャラシティ(口袋妖怪中心)
めいちゅうパワ–	フウジョタウン(口袋妖怪中心)

素质判定

在奇南市（キナンシティ）的口袋妖怪中心，进门左边的ジャッジ会为玩家评价口袋妖怪的个体值。带上口袋妖怪跟他对话，从他的对白中可以得知个体值的大概范围，以及最高的一项或几项。（见表）如果最后出现某项“全然ダメ”的话，则该项个体值为零。

在百谷市（ヒャッコクシティ）的房屋中获得めざめるパワ－，之后他还会告知具体可以学到何种属性的觉醒力量技能。

对白	个体值总数
すばらしい能力をもっている	151～186
そうとう优秀な能力をもっている	121～150
平均以上の能力をもっている	91～120
まずまずの能力をもっている	0～90

对白	最高个体值
最高の力をもっている	31
すばらしい力をもっている	26～30
かなりの力をもっている	16～25
まあまあの力をもっている	1～15

连锁捕捉



通关后，来到米亚雷市プラターヌ研究所，在二楼右边的男研究员处获得ポケトレ（追踪雷达），每天达成他的连锁任务的话，可以拿到道具奖励。

在野外使用追踪雷达，可以连续遭遇相同的口袋妖怪，称为“连锁”。当连锁达到20、40和60次时，口袋妖怪的个体值将分别有1、2和3项达到最高。而40连锁之后，出现闪光（颜色不同）的口袋妖怪的几率也会增加。

使用追踪雷达前，要切换到步行状态，也不能手持探测器或使用其他快捷道具。使用后，四步以内的草丛和花丛会有1至5格随机抖动，抖动幅度越大越容易达成连锁。幅度最小的地方不会遇敌，小心不要进入。如果草丛闪光，就会遇到闪光的口袋妖怪。

为了达成连锁，必须保证连续遇到同一种口袋妖怪，而且只能捕捉或者打倒，所以事先要购买足够的喷雾（○○スプレ－），持续使用避免杂鱼干扰，并尽量选择草丛较广且在屏幕中央的区域。在抖动的草丛之间移动时注意不要使用摇杆，也不要跑出草丛。如果逃跑或者被吹飞退场，又或者对方逃脱，则连锁失败。追踪雷达的能量用光后，要走50步才能再次使用。

个体值严选

由于百变怪不限定性别和蛋群即可生蛋，捕捉优秀的百变怪，会给孵蛋带来不少便利。而在好友猎场捕获的口袋妖怪的个体值至少有两项达到最高，因此也是个体值严选的手段之一。

利用连锁和百变怪的变身，可以在口袋妖怪村收集大量百变怪。（好友猎场无法连锁）让有がんじょう特性的口袋妖怪上场，在百变怪变身后满HP时攻击它，特性发动并剩下1HP，然后附加催眠等异常状态，就能较轻松地捕捉。

当获得多项个体值较高的口袋妖怪后，就可以开始拿去寄养了，而且最好是双方的高个体值不重叠，其中一方有需要的性格。这样让其中一方携带红线，另一方携带不变石，就有机会得到多项高个体值和理想性格的后代了。

果实种植

野外的果树会掉落一颗果实，从某些NPC或场景中也能获得。得到的果实可以在7番道路南边的果园种植。将果实放进果园四周的混合机，可以制成4种肥料，在种植前添加。

种下果实后再次调查可以浇水，按住方向键可以在一片地里连续浇水。特定种类的果树相邻种植的话，会发生变异，结出新的果实，变异果实的组合方法可以从旁边的屋内的研究员处确认。

本作的种植新增了除草、除虫的要素，有杂草的时候直接调查即可拔掉，有虫的话果树会摇晃，调查后遭遇虫属性的口袋妖怪，逃跑即可。对果树适时浇水，并进行打理的话，最终会结出更多的果实。

肥料	效果	组合方法（ABC代表3种颜色的果实）
びっくりこやし	与相邻的果树杂交，必定增加一个变异果实	A色×3
ぐんぐんこやし	泥土4小时变干，需要重新浇水，最后结出的果实最多	A色×2+B色×1
たわわこやし	不打理也能结出更多的果实	A色×1+B色×1+C色×1
とんでもこやし	包含上面三种效果	（アツキ或タラプ）×1＋任意果实 ×2

结果	组合	
ザロク	マゴ	イア
ネコブ	カゴ	キ–
タポル	モモン	オレン
ロメ	ナナシ	ヒメリ
ウブ	フィラ	バンジ
マトマ	ラム	オボン
チイラ	ロメ	ヤチェ
リュガ	タポル	タンガ
カムラ	ウブ	ロゼル
ヤタピ	ザロク	カシブ
ズア	ネコブ	ソクノ
アッキ	チイラ	リュガ
タラプ	カムラ	ヤタピ





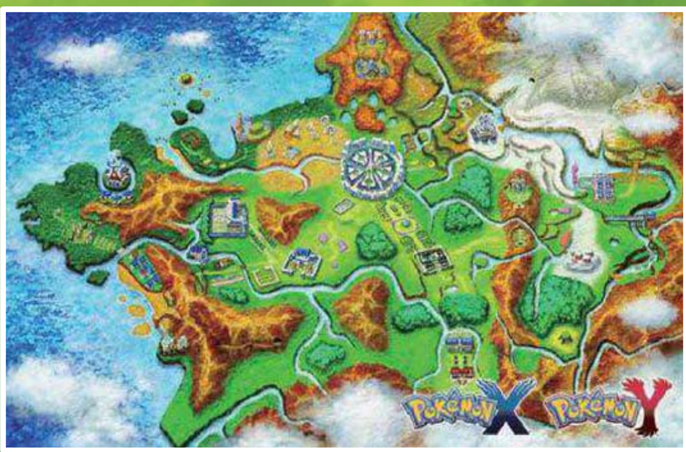
种类	地点
オレン	5番道路
バンジ	6番道路
キ–	7番道路
マゴ	8番道路
イア	10番道路
オボン	11番道路
ロゼル	14番道路
ヒメリ	15番道路
ラム	16番道路
ソクノ	18番道路
ヤチェ	19番道路
カシブ	20番道路（迷いの森）
フィラ	21番道路
タンガ	22番道路
ヨプ	口袋妖怪村的トリミアン
ヨロギ	ショウヨウシティ（需要居合斩）
サン	战斗公馆100连胜
スタ–	战斗公馆200连胜
クラボ	注*
カゴ	
モモン	
チ–ゴ	
ナナシ	

注：给コボクタウン西北屋里的男 NPC 看特定属性的口袋妖怪，或者在ヒヨクシティ的无人露天摊位，可以免费得到，每天一次。

在战斗时，如果背景出现果树、石柱等，使用范围技能，就可以打落果实等道具，战斗结束时显示入手的物品。使用技能エアカッタ–、たつまき、ふぶき获得的果实是回复类果实，以及属性拔群时伤害减半的果实。

果实	地点
チ–ゴ、ラム、バンジ、リンド、ビア–、タンガ、リリバ	5番道路、7番道路、10番道路、11番道路、19番道路、ポケモンの村
カゴ、ウイ、ウタン、ナモ、カシブ	5番道路、7番道路、10番道路、11番道路、19番道路、ポケモンの村
ナナシ、オボン、イア、ソクノ、シュカ、ヨロギ、ホズ	8番道路(崖上)、13番道路、19番道路
オッカ、ハバン、ヨプ、クラボ、ヒメリ、フィラ	8番道路(崖下)、ショウヨウシティ、アズ–ル湾
モモン、キ–、マゴ	8番道路(崖下)、コウジンタウン、ショウヨウシティ、アズ–ル湾
ヤチェ、イトケ、バコウ、オレン	17番道路、フロストケイブ

而在 18 番道路的民家，可以每日进行一场反转对战（さかさバトル），技能的效果会调转，即效果拔群会变成效果一般，而无效、效果一般则会变为效果拔群，但是令属性无效化的特性会正常起作用。达成效果拔群的时候会加 1 分，否则扣 1 分，根据累计的分数奖励物品，其中就有许多上述表格中没有的果实，以及进化石等道具。



赚钱方法

首先要入手おまもりこばん或者こううんのおこう，前者在パルファム宫殿 2F，左上房间的暖炉前，后者在ヒヨクシティ的露天商店可以买到。让口袋妖怪携带并出场，跟训练员的战斗就能获得两倍奖金。另外还要尽早升级 O 力量おこづかいパワ–到等级 3，奖金变为 3 倍。然后就可以到以下场所挑战训练员，赚取大量金钱。

战斗之城

在 7 番道路的战斗之城（バトルシャト–）可以挑战各种训练员，获得的爵位随着胜利的次数提升。（回到入口附近时提示爵位升级）根据爵位的等级、对手的等级，以及“案内状”和“挑战状”的效果，配合道具的双倍金钱和 O 力量，就可以获得大量的奖金。经过一定时间后，会有新的更强的训练员进入，有时道馆主和四天王也会出现。胜利后有机会获得道具，可以卖给商店换钱。



名称	效果	价格	开放爵位	备注
案内状	训练员来访时间间隔缩短	50000	初始爵位	不能与银の案内状同时发出
银の案内状	训练员频繁到访	100000	マ–キス,マ–ショネス	不能与普通的案内状同时发出
金の案内状	赏金1.5倍	100000	ア–ル,カウンテス	
挑战状	对手的口袋妖怪等级+5	50000	ヴァイカウント,ヴァイカウンテス	不能与其他挑战状同时发出
青い挑战状	对手的口袋妖怪等级–10	10000	デュ–ク,ダッチェス	不能与其他挑战状同时发出
赤い挑战状	对手的口袋妖怪等级+10	100000	デュ–ク,ダッチェス	不能与其他挑战状同时发出
黑い挑战状	对手的口袋妖怪等级+20	300000	グランデュ–ク,グランダッチェス	不能与其他挑战状同时发出

打工

停电事件解决后，北大道的“グランドホテル・シュ–ルリッシュ”大酒店有打工小游戏可以赚钱，每日一次。小游戏有 3 种：ル–ムサ–ビス，要求记住客人的点餐要求，然后准确传达。ベッドメイク，要求整理房间，在限时内调查所有房间的床即可。落し物受付，要求找到客人遗留的物品，没有时间限制，但是不能踩到物品。可以一格格地走，当主人公扭头的时候，隐藏的物品就在附近。

小游戏难度和报酬会随着次数增加，报酬最高会达到 5 万日元。

餐馆

进入餐馆，可以付费选择各种战斗模式来连续挑战。除了奖金，根据战斗中的回合数和己方被打倒的口袋妖怪数量，最终会获得换金道具，可以卖给商店。



注意レストラン ロ–リングドリ–マ–的挑战是会亏本的，小心不要走错。

群战与努力值

本作提高努力值的方法，除了上期介绍的新系统“超级训练”以外，也能利用野生口袋妖怪的群战来达成。由于学习装置变成了全员获得经验值，因此群战时获得的努力值也会计算到全员身上。如果入手了战斗公馆的“パワ－○○”并让口袋妖怪携带，那么每打倒一只野生口袋妖怪获得的努力值就会增加。

建议携带有全体攻击技能的口袋妖怪，在相应地点使用あまいかおり技能遭遇群战。注意下雨天该技能会失效。

如果群战的对手特性是がんじょう，无法一击清场，可以用かたやぶり特性的口袋妖怪对付。せいでんき特性的口袋妖怪领队时，电属性的口袋妖怪遇敌率会上升。

另外，在クノエシティ和战斗公馆有直接增加 10 点努力值的营养剂可以购买，隐藏超级训练获得的羽毛“○○のはね”可以直接增加 1 点努力值。

提升目标	场所	口袋妖怪（努力值）	备注
HP	5番道路	ゴクリン(+1)	
	地つなぎの洞窟	ゴニョニョ(+1)	
攻击	5番道路	ズルッグ(+1)	14、19番道路下雨时
	14番道路	マダツボミ(+1)、アーボ(+1)	
	19番道路	ウツドン(+2)、アーボック(+2)	经常下雨
防御	18番道路	イシツブテ(+1)、アイアント(+2)	
	14番道路	スコルピ(+1)	
特攻	7番道路	コダック(+1)、ロゼリア(+2)	
	12番道路	メリープ(+1)	
	フロストケイブ	バニプッチ(+1)、ムチュール(+1)	
特防	7番道路	ハネッコ(+1)	
	映し身の洞窟	マネネ(+1)	
速度	地つなぎの洞窟	ズバット(+1)	
	冠军之路	フローゼル(+2)	只在上层的水边
	8番道路	キャモメ(+1)、スバメ(+1)	

由于当努力值凑成 4 的倍数时才不会浪费，所以如果要降低努力值，可以利用まっさらバッグ沙包清空，但比较难得。也可以吃果实，每次减少 10 点，又或者用果实アッキのみ和タラプのみ合成果汁デンジャ－ジュ－ス，也可以清空努力值。

果实	减少	入手方法
ザロクのみ	HP	果树变异：マゴ×イア
ネコブのみ	攻击	果树变异：カゴ×キ－
タポルのみ	防御	果树变异：モモン×オレン
ロメのみ	特攻	果树变异：ナナシ×ヒメリ
ウブのみ	特防	果树变异：フィラ×バンジ
マトマのみ	速度	果树变异：ラム×オボン

友好度与亲密度

本作新增的系统口袋妖怪交流（ポケパルレ）可以培养与口袋妖怪之间的关系，用心形表示的友好度（なかよし）共有 5 级。友好度的提升，需要循环进行喂食、抚摸、游玩。当连续出现大量爱心的时候，友好度上升一级。友好度提升会增加训练员宣传片中的语句，战斗中获得的经验值少量提升，而且有机会躲避对方的攻击、增加要害命中率、自动治疗异常状态，甚至受到致命攻击时会剩下 1HP，减少濒死的次数。除此之外，在战斗时口袋妖怪还会扭头看着玩家，这时可以在下屏摸摸头，捕捉成功时亦可。

在口袋妖怪交流的主画面，当左下角出现笑脸，开始人脸识别后，口袋妖怪旁边会有图标出现，然后进入模仿游戏。下屏会出现表情要求，比如左右歪头、闭起眼睛、微笑、大笑、亲嘴等等，识别成功的话口袋妖怪会显得很高兴。

前作就有的亲密度（なつき），是与一部分进化和技能相关的数值，目前还不能确定与新的友好度是否有关系。但只要携带やすらぎのすず行走、战斗升级、找 NPC 按摩、用ゴ－ジャスボ－ル捕捉或者吃降低防御的果实，就能较快地提升亲密度。

另外要注意，如果伊布同时达成了友好度和亲密度的进化要求，那么升级时将会优先进行友好度进化，变成仙精灵，而不是光精灵或者月精灵。

野生口袋妖怪

上一期的流程攻略中出现的错漏订正如下：

・为避免混淆，口袋妖怪交流系统的“亲密度”应译作“友好度”（なかよし）。亲密度应指“なつき”。

・电鬼（ロトム）的出现时间应是“星期二”。

・22 番道路和部分城镇及道路的野生口袋妖怪有遗漏。已知的野生口袋妖怪出现地请参考下表，表格按全国图鉴编号排列。

全国	口袋妖怪	地图	出现场所
10	キャタピ－	ハクダンの森	草丛
		2番道路	草丛（Y版）
11	トランセル	ハクダンの森	草丛（Y版）
13	ビ－ドル	2番道路	草丛（X版）
		ハクダンの森	草丛
14	コクーン	ハクダンの森	草丛（X版）
16	ポッポ	2番道路	草丛
		3番道路	草丛
22	オニドリル	チャンピオンロ－ド	黑影（洞窟外）
23	ア－ボ	14番道路	草丛、群战
24	ア－ボック	19番道路	花丛、群战
25	ピカチュウ	ハクダンの森	草丛
		3番道路	草丛
28	サンドパン	18番道路	草丛、花丛
		终の洞窟	洞窟
29	ニドラン♀	11番道路	草丛、群战
30	ニドリ－ナ	11番道路	草丛
32	ニドラン♂	11番道路	草丛、群战
33	ニドリ－ノ	11番道路	草丛
39	プリン	20番道路	草丛、花丛
		ポケモンの村	花丛
41	ズバット	地つなぎの洞窟	地面、群战
43	ナゾノクサ	6番道路	草丛
51	ダグトリオ	13番道路	沙尘
54	コダック	7番道路	草丛、花丛、群战
		22番道路	草丛、花丛、水上
60	ニョロモ	14番道路	钓鱼（ボロのつりざお）
		クノエシティ	
		15番道路	
		16番道路	
		フロストケイブ	
		レンリタウン	
		19番道路	
		ポケモンの村	花丛、群战、钓鱼（ボロのつりざお）
		21番道路	
		チャンピオンロ－ド	
61	ニョロゾ	14番道路	钓鱼（いいつりざお、すごいつりざお）
		クノエシティ	
		15番道路	







全国	口袋妖怪	地图	出现场所
61	ニョロゾ	16番道路	钓鱼（いいつりざお、すごいつりざお）
		レンリタウン	
		19番道路	
		21番道路	
		フロストケイブ	水上、钓鱼（いいつりざお、すごいつりざお）
		ポケモンの村	
		チャンピオンロード	
62	ニョロボン	チャンピオンロード	钓鱼（すごいつりざお、最后一个洞窟）
63	ケーシィ	5番道路	草丛、花丛
66	ワンリキー	辉きの洞窟	地面
69	マダツボミ	14番道路	草丛、群战
70	ウツドン	14番道路	草丛
		16番道路	花丛
		19番道路	花丛、花丛、群战
72	メノクラゲ	8番道路	水上
		コウジンタウン	
		ショウヨウシティ	
		シャラシティ	
		12番道路	
		アズール湾	
74	イシツブテ	18番道路	草丛、花丛、群战
		终の洞窟	洞窟、群战
		チャンピオンロード	洞窟、群战
75	ゴローン	13番道路	碎岩
		18番道路	草丛、花丛、碎岩
		终の洞窟	洞窟、碎岩
		チャンピオンロード	洞窟、群战、黑影(洞窟内)、碎岩
79	ヤドン	12番道路	草丛、花丛
		アズール湾	草丛、草丛、群战
82	レアコイル	荒れ果てホテル	地面
83	カモネギ	22番道路	草丛、花丛
84	ドードー	5番道路	草丛、花丛
90	シェルダー	8番道路	钓鱼（いいつりざお、Y版）
91	パルシェン	8番道路	钓鱼（すごいつりざお、Y版）
93	ゴースト	14番道路	草丛、沼泽
		フロストケイブ	洞窟
		19番道路	花丛、沼泽
		チャンピオンロード	洞窟
95	イワーク	辉きの洞窟	地面、碎岩
		ショウヨウシティ	碎岩（X版）
101	マルマイン	荒れ果てホテル	地面
102	タマタマ	12番道路	草丛、花丛
		アズール湾	草丛、草丛、群战
104	カラカラ	辉きの洞窟	地面
108	ベロリンガ	チャンピオンロード	洞窟、群战
111	サイホーン	辉きの洞窟	地面
115	ガルーラ	辉きの洞窟	地面
116	タッツー	コウジンタウン	钓鱼（いいつりざお）
		ショウヨウシティ	钓鱼（いいつりざお）
117	シードラ	コウジンタウン	钓鱼（すごいつりざお）
		ショウヨウシティ	钓鱼（すごいつりざお）
118	トサキント	3番道路	钓鱼（いいつりざお）
		パルファム宫殿	钓鱼（いいつりざお）
		22番道路	钓鱼（いいつりざお）
119	アズマオウ	3番道路	钓鱼（すごいつりざお）
		パルファム宫殿	钓鱼（すごいつりざお）
		22番道路	钓鱼（すごいつりざお）

全国	口袋妖怪	地图	出现场所
120	ヒトデマン	8番道路	钓鱼（いいつりざお、X版）
121	スターミー	8番道路	钓鱼（すごいつりざお、X版）
122	バリヤード	映し身の洞窟	地面
123	ストライク	21番道路	花丛、花丛、群战
124	ルージュラ	フロストケイブ	洞窟
127	カイロス	12番道路	草丛、花丛（X版）
128	ケンタロス	12番道路	草丛、花丛、群战
129	コイキング	3番道路	钓鱼（ボロのつりざお）
		パルファム宫殿	钓鱼（ボロのつりざお）
		22番道路	钓鱼（ボロのつりざお）
130	ギャラドス	3番道路	钓鱼（すごいつりざお）
		パルファム宫殿	钓鱼（すごいつりざお）
		22番道路	钓鱼（すごいつりざお）
131	ラプラス	12番道路	水上
		アズール湾	水上
132	メタモン	ポケモンの村	花丛
133	イーブイ	10番道路	草丛、花丛
138	オムナイト	辉きの洞窟	碎岩入手かいのカセキ(Y版)
140	カブト	辉きの洞窟	碎岩入手こうらのカセキ(Y版)
142	プテラ	辉きの洞窟	碎岩入手ひみつのコハク
147	ミニリュウ	21番道路	钓鱼（いいつりざお）
148	ハクリュー	21番道路	钓鱼（すごいつりざお）
161	オタチ	6番道路	草丛
164	ヨルノズク	20番道路	草丛、花丛
		ポケモンの村	花丛
165	レディバ	4番道路	花丛
168	アリアドス	终の洞窟	黑影
		チャンピオンロード	黑影（洞窟内）
170	チョンチー	シャラシティ	钓鱼（いいつりざお）
		アズール湾	钓鱼（いいつりざお）
171	ランターン	シャラシティ	钓鱼（すごいつりざお）
		アズール湾	钓鱼（すごいつりざお）
179	メリープ	12番道路	草丛、花丛、群战
183	マリル	3番道路	水上
184	マリルリ	22番道路	草丛、花丛
		22番道路	水上
185	ウソッキー	20番道路	草丛、花丛、群战
186	ニョロトノ	19番道路	钓鱼（すごいつりざお）
187	ハネッコ	7番道路	草丛、花丛
		7番道路	草丛、花丛、群战
193	ヤンヤンマ	10番道路	草丛、花丛、群战
195	ヌオー	14番道路	草丛、沼泽、水上
		19番道路	花丛、沼泽、水上
198	ヤミカラス	15番道路	花丛、草丛、群战
		16番道路	花丛、草丛、群战
202	ソーナンス	映し身の洞窟	地面
206	ノコッチ	3番道路	草丛
		22番道路	草丛、花丛
207	グライガー	19番道路	花丛、群战
209	ブルー	10番道路	草丛、花丛
211	ハリーセン	8番道路	钓鱼（すごいつりざお）
213	ツボツボ	18番道路	碎岩
		终の洞窟	碎岩
		チャンピオンロード	碎岩
214	ヘラクロス	12番道路	草丛、花丛（Y版）
215	ニューラ	17番道路	雪道
217	リングマ	21番道路	花丛
218	マグマッグ	13番道路	碎岩
221	イノムー	フロストケイブ	洞窟
222	サニーゴ	12番道路	钓鱼（すごいつりざお）
223	テッポウオ	シャラシティ	钓鱼（いいつりざお）
		12番道路	钓鱼（いいつりざお）
		アズール湾	钓鱼（いいつりざお）
224	オクタン	シャラシティ	钓鱼（すごいつりざお）
		12番道路	钓鱼（すごいつりざお）
		アズール湾	钓鱼（すごいつりざお）
225	デリバード	17番道路	雪道
227	エアームド	チャンピオンロード	黑影（洞窟外）
228	デルビル	10番道路	草丛、花丛（X版）
		10番道路	草丛、花丛（群战、X版）
235	ドーブル	7番道路	草丛、花丛



全国	口袋妖怪	地图	出现场所
238	ムチュール	フロストケイブ	洞窟、群战
241	ミルタンク	12番道路	草丛、花丛
		12番道路	草丛、花丛、群战
246	ヨーギラス	终の洞窟	洞窟（群战、Y版）
247	サナギラス	18番道路	草丛、花丛（Y版）
		终の洞窟	洞窟（Y版）
262	グラエナ	15番道路	花丛、草丛（X版）
263	ジグザグマ	2番道路	草丛
271	ハスブレロ	15番道路	水上
		16番道路	水上
		レンリタウン	水上
		ポケモンの村	花丛、群战
		ポケモンの村	水上
		21番道路	水上
		チャンピオンロード	水上
276	スバメ	8番道路	草丛、花丛、群战
278	キャモメ	8番道路	草丛、花丛、群战
		12番道路	草丛、花丛
		12番道路	草丛、花丛、群战
		アズール湾	草丛、群战
280	ラルトス	4番道路	花丛
284	アメモース	3番道路	水上
290	ツチニン	6番道路	草丛
293	ゴニョニョ	地つなぎの洞窟	地面
		地つなぎの洞窟	地面、群战
297	ハリテヤマ	11番道路	草丛
298	ルリリ	3番道路	草丛
		22番道路	草丛、花丛
299	ノズパス	10番道路	草丛、花丛、群战
300	エネコ	4番道路	花丛
302	ヤミラミ	映し身の洞窟	地面
303	クチート	辉きの洞窟	地面
304	ココドラ	终の洞窟	洞窟（群战、X版）
305	コドラ	18番道路	草丛、花丛（X版）
		终の洞窟	洞窟（X版）
307	アサナン	地つなぎの洞窟	地面
309	ラクライ	10番道路	草丛、花丛（Y版）
		10番道路	草丛、花丛（群战、Y版）
311	プラスル	5番道路	草丛、花丛（X版）
		5番道路	草丛、花丛、群战
312	マイナン	5番道路	草丛、花丛（Y版）
		5番道路	草丛、花丛、群战
313	バルビート	7番道路	草丛、花丛
314	イルミーゼ	7番道路	草丛、花丛
315	ロゼリア	7番道路	草丛、花丛
		7番道路	草丛、花丛、群战
316	ゴクリン	5番道路	草丛、花丛
		5番道路	草丛、花丛、群战
318	キバニア	22番道路	钓鱼（いいつりざお）
319	サメハダー	22番道路	钓鱼（すごいつりざお）
320	ホエルコ	8番道路	水上
		コウジンタウン	水上
		ショウヨウシティ	水上
324	コータス	18番道路	草丛、花丛
325	バネブー	8番道路	草丛、花丛
327	パッチール	21番道路	花丛
		21番道路	花丛、群战
328	ナックラー	13番道路	沙尘

全国	口袋妖怪	地图	出现场所
333	チルット	21番道路	花丛、群战
334	チルタリス	21番道路	花丛
335	ザングース	8番道路	草丛、花丛（X版）
		8番道路	草丛、花丛、群战
336	ハブネーク	8番道路	草丛、花丛（Y版）
		8番道路	草丛、花丛、群战
337	ルナトーン	辉きの洞窟	地面
338	ソルロック	辉きの洞窟	地面
339	ドジョッチ	14番道路	钓鱼（いいつりざお）
		19番道路	
340	ナマズン	14番道路	钓鱼（すごいつりざお）
		19番道路	
341	ヘイガニ	3番道路	钓鱼（いいつりざお）
		パルファム宫殿	
342	シザリガー	3番道路	钓鱼（すごいつりざお）
		パルファム宫殿	
345	リリーラ	辉きの洞窟	碎岩入手ねっこのカセキ(X版)
347	アノプス	辉きの洞窟	碎岩入手ツメのカセキ(X版)
352	カクレオン	6番道路	草丛
354	ジュペッタ	ポケモンの村	垃圾箱（星期四）
359	アブソル	8番道路	草丛、花丛
366	パールル	12番道路	钓鱼（いいつりざお）
367	ハンテール	12番道路	钓鱼（すごいつりざお、X版）
368	サクラビス	12番道路	钓鱼（すごいつりざお、Y版）
369	ジーランス	コウジンタウン	钓鱼（すごいつりざお）
		ショウヨウシティ	
370	ラブカス	8番道路	钓鱼（ボロのつりざお）
		コウジンタウン	
		ショウヨウシティ	
		シャラシティ	
		12番道路	
		アズール湾	
371	タツベイ	8番道路	草丛、花丛
396	ムックル	11番道路	草丛、群战
397	ムクバード	11番道路	草丛
399	ビッパ	3番道路	草丛
		22番道路	草丛、花丛
400	ビーダル	22番道路	草丛、花丛
406	スボミー	4番道路	花丛
408	ズガイドス	辉きの洞窟	碎岩入手ずがいのカセキ
410	タテトプス	辉きの洞窟	碎岩入手たてのカセキ
412	ミノムッチ	3番道路	草丛
415	ミツハニー	4番道路	花丛
417	パチリス	12番道路	草丛、花丛
419	フローゼル	15番道路	水上
		16番道路	花丛、水上
		フロストケイブ	水上
		レンリタウン	水上
		21番道路	花丛
		21番道路	水上
		チャンピオンロード	洞窟、群战、水上
425	フワンテ	8番道路	草丛、花丛
433	リーシャン	11番道路	草丛
		映し身の洞窟	地面
434	スカンプー	11番道路	草丛
439	マネネ	映し身の洞窟	地面、群战
441	ペラップ	12番道路	草丛、花丛
		アズール湾	草丛
443	フカマル	13番道路	沙尘
447	リオル	22番道路	草丛、花丛
449	ヒポポタス	9番道路	岩石路
451	スコルピ	14番道路	草丛、草丛、群战
		15番道路	花丛、草丛
		16番道路	花丛
452	ドラピオン	19番道路	花丛
453	グレッグル	7番道路	草丛、花丛
455	マスキッパ	14番道路	草丛、沼泽
		19番道路	花丛、沼泽
458	タマンタ	シャラシティ	水上
		12番道路	水上
		アズール湾	水上

实用技术 研究中心

全国	口袋妖怪	地图	出现场所
459	ユキカブリ	17番道路	雪道
460	ユキノオー	17番道路	雪道
479	ロトム	荒れ果てホテル	垃圾箱(星期二)
505	ミルホッグ	15番道路	花丛、草丛
510	レパルダス	15番道路	花丛、草丛（Y版）
511	ヤナップ	ハクダンの森	草丛
513	バオップ	ハクダンの森	草丛
515	ヒヤップ	ハクダンの森	草丛
524	ダンゴロ	映し身の洞窟	地面
		映し身の洞窟	地面、群战
527	コロモリ	辉きの洞窟	黑影
		映し身の洞窟	黑影
531	タブンネ	6番道路	黑影
533	ドテッコツ	18番道路	草丛、花丛
		チャンピオンロード	洞窟
538	ナゲキ	11番道路	草丛（Y版）
539	ダゲキ	11番道路	草丛（X版）
543	フシデ	6番道路	黑影
550	バスラオ	クノエシティ	钓鱼（いいつりざお、X版、蓝色）
		15番道路	钓鱼（いいつりざお、Y版、红色）
		16番道路	钓鱼（すごいつりざお、X版、红色）
		フロストケイブ	钓鱼（すごいつりざお、Y版、蓝色）
		レンリタウン	
		ポケモンの村	
		21番道路	
		チャンピオンロード	
551	メグロコ	9番道路	岩石路
557	イシズマイ	8番道路	碎岩
		コウジンタウン	
		辉きの洞窟	
		ショウヨウシティ	
		12番道路	
		アズール湾	
559	ズルッグ	5番道路	草丛、花丛、群战
561	シンボラー	10番道路	草丛、花丛
564	プロトーガ	辉きの洞窟	碎岩入手ふたのカセキ
566	アーケン	辉きの洞窟	碎岩入手はねのカセキ
568	ヤブクロン	荒れ果てホテル	垃圾箱(星期二除外)
569	ダストダス	荒れ果てホテル	垃圾箱(星期二除外)
		ポケモンの村	垃圾箱
571	ゾロアーク	20番道路	草丛、花丛
		ポケモンの村	花丛
575	ゴチミル	20番道路	草丛、花丛
		ポケモンの村	花丛
577	ユニラン	映し身の洞窟	地面
580	コアルヒー	7番道路	草丛、花丛
582	バニプッチ	フロストケイブ	洞窟、群战
587	エモンガ	10番道路	草丛、花丛
588	カブルモ	14番道路	草丛、沼泽
		19番道路	花丛、沼泽
590	タマゲタケ	15番道路	花丛、草丛、群战
		16番道路	花丛、草丛、群战
		20番道路	草丛、花丛、群战
		ポケモンの村	花丛、群战
591	モロバレル	20番道路	草丛、花丛
		ポケモンの村	花丛
594	ママンボウ	シャラシティ	钓鱼（すごいつりざお）
		アズール湾	钓鱼（すごいつりざお）
597	テッシード	辉きの洞窟	黑影
		映し身の洞窟	黑影
607	ヒトモシ	荒れ果てホテル	地面
610	キバゴ	地つなぎの洞窟	地面、群战
613	クマシュン	フロストケイブ	洞窟、群战
614	ツンベアー	フロストケイブ	洞窟
615	フリージオ	フロストケイブ	洞窟
616	チョボマキ	14番道路	草丛、沼泽
		19番道路	花丛、沼泽
618	マッギョ	14番道路	沼泽、水上
		19番道路	沼泽、水上
619	コジョフー	8番道路	草丛、花丛
621	クリムガン	チャンピオンロード	洞窟

全国	口袋妖怪	地图	出现场所
622	ゴビット	10番道路	草丛、花丛
624	コマタナ	15番道路	花丛、草丛
		荒れ果てホテル	地面
631	クイタラン	18番道路	草丛、花丛、群战、黑影
632	アイアント	18番道路	草丛、花丛、群战、黑影
		终の洞窟	洞窟、群战
634	ジヘッド	チャンピオンロード	洞窟
635	サザンドラ	チャンピオンロード	黑影（洞窟外）
659	ホルビー	2番道路	草丛
		3番道路	草丛
		5番道路	草丛、花丛
		22番道路	草丛、花丛
660	ホルード	22番道路	草丛、花丛
661	ヤヤコマ	2番道路	草丛
		ハクダンの森	草丛
		3番道路	草丛
664	コフキムシ	2番道路	草丛
		ハクダンの森	草丛
667	シシコ	22番道路	草丛、花丛
669	フラベベ	4番道路	花丛
		7番道路	草丛、花丛
672	メェークル	5番道路	草丛、花丛
674	ヤンチャム	5番道路	草丛、花丛
676	トリミアン	5番道路	草丛、花丛
677	ニャスパー	6番道路	草丛
679	ヒトツキ	6番道路	草丛
682	シュシュプ	7番道路	草丛、花丛（Y版）
684	ペロッパフ	7番道路	草丛、花丛（X版）
686	マーイーカ	8番道路	草丛、花丛
		アズール湾	草丛
688	カメテテ	8番道路	碎岩
		コウジンタウン	碎岩
		ショウヨウシティ	碎岩（Y版）
		12番道路	碎岩
		アズール湾	碎岩
690	クズモー	8番道路	钓鱼（いいつりざお、Y版）
		コウジンタウン	
		ショウヨウシティ	
691	ドラミドロ	8番道路	钓鱼（すごいつりざお、Y版）
		コウジンタウン	
		ショウヨウシティ	
692	ウデッポウ	8番道路	钓鱼（いいつりざお、X版）
		コウジンタウン	
		ショウヨウシティ	
693	ブロスター	8番道路	钓鱼（すごいつりざお、X版）
		コウジンタウン	
		ショウヨウシティ	
694	エリキテル	9番道路	岩石路
701	ルチャブル	10番道路	草丛、花丛
702	デデンネ	11番道路	草丛
703	メレシー	映し身の洞窟	地面、群战
704	ヌメラ	14番道路	草丛、沼泽、水上
705	ヌメイル	19番道路	花丛、沼泽、水上
707	クレッフィ	15番道路	花丛、草丛、群战
		荒れ果てホテル	地面
		16番道路	花丛、草丛、群战
708	ボクレー	16番道路	花丛、草丛
709	オーロット	20番道路	草丛、花丛、群战
710	バケッチャ	16番道路	草丛
712	カチコール	フロストケイブ	洞窟
714	オンバット	终の洞窟	黑影
		チャンピオンロード	黑影（洞窟内）



实用技术

研究中心

IT'S GAMING 游戏进行时

实用至上主义

攻略、研究、秘技、影像 全面接受读者投稿！

投稿地址｜兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编｜730000



本期攻略特刊为大家奉上7大游戏的攻略，相信能够满足各种玩家的胃口。而之前有不少读者来信询问PSV平台的《蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱》这款游戏，那么在这期的游戏进行时中，便为大家奉上本作侦察模式、杂兵战及BOSS战的打法详解，希望能给各位带来一定的帮助。

《黑门监狱》作为掌机平台上的"《蝙蝠侠》系列"新作，相较于家用级版有着较大的差异，游戏以2.5D的方式进行呈现。不过麻雀虽小五脏俱全，本作可以称得上是近期掌机平台上较为优秀的美式游戏。

蝙蝠侠：阿克汉姆起源 黑门监狱

游戏时间：全章节通关40小时

推荐理由：
- 蝙蝠侠系列游戏爱好者
- 近期掌机上少有的美式动作游戏

原名	Batman:Arkham Origins Blackgate	类型	动作

阳光成员 六姨

本作的剧情设置在《蝙蝠侠：阿克汉姆起源》的之后，玩家可在本作与小丑，企鹅人与黑面具等人继续斗智斗勇。在玩法上，本作保留了家用机版的动作元素与探索元素。视角上，本作则采用了有别于家用机版的2.5D。



■收集道具

侦查模式

在这个模式下，只有敌人和已分析过的项目是有颜色。玩家可通过点击屏幕搜寻未知的项目或者分析已知的项目。

分析杂兵：在正面交锋之前，可先分析在场敌人的类型，决定攻击敌人的先后顺序。也可以根据敌人的视野范围和走位，得知是否能在不被发现的情况下逐一解决敌人。蝙蝠侠身上的颜色会随着在敌人视野内暴露的情况越来越鲜艳，但是在完全变成红色之前是安全的。

分析机关：玩家遇到不能开启的门或机关时，通过分析可得知开启它们的方法或者所需道具。遇到看似死路的地方，点击屏幕搜索一下整个画面，很大几率会找到隐藏起来的机关。

收集要素：本作的收集要素分两种，第一种是属于三个反派的专属道具：企鹅笼子、小丑牙齿以及黑色面具。它们分别存在于三个反派各自的区域。这类道具不难找，即使在普通模式下也能勉强看见，玩家只要对找到的其中一个进行分析，那么在侦查模式下所有同样的道具都会变成黄色，找到之后用蝙蝠飞镖击破即可。需要注意的是企鹅笼子和小丑牙齿会对玩家造成伤害，玩家要注意与它们保持距离。而且某些企鹅笼子的位置会处于玩家上方，击落时可能会砸到玩家，所以需要选择好站立的位置；第二种是侦查案例。它们存在于游戏里的各个角落，而且肉眼分辨不出来。玩家要习惯对到达的每一个地方进行全方位无死角分析，以免出现漏网之鱼。惟一可以确定的是，如果玩家大费周章到达某个位置，却发现里面空无一物，那么这里绝对会有侦查案例。

杂兵战打法

普通杂兵与持棍杂兵：这两种杂兵可以直接攻击。持棍杂兵只是攻击力稍微高一点，他们的棍子在反击时会被解除掉。

匕首兵：直接攻击是无效的，而且不能进行反击。需要用Cape Stun让他们进入眩晕状态之后才能进行攻击。

电棍棒：正面攻击他们会遭到电棍电击，而且不能进行反击。需要翻到背面才能进行攻击。

机枪兵：可直接攻击他们，不过拉开距离时要注意翻滚躲避子弹。

如果场上同时出现各种杂兵，玩家应按以下顺序解决敌人。首先解决机枪兵。玩家在对付其他杂兵时，他们会站在一旁进行攻击；然后是电棒兵。玩家在对付其他杂兵的过程中很容易会不小心打到他们，然后一群杂兵中间产生硬直；接下来是匕首兵，理由与电棒兵类似。虽然正面攻击他不会受到伤害，但是会影响消灭杂兵的速度；最后是普通杂兵与持棍杂兵。



◀打斗画面



◀分析敌人可视范围



▼分析敌人信息

1:BRONZE TIGER 2:DEAD SHOT 3:小丑 4:企鹅人 5:黑面具 6:猫女













Boss战打法

猫女：主动攻击猫女会遭到反击，使用Cape Stun令她进入眩晕状态，再对她进行攻击。要注意好三连击的反击时机。

Grundy:在触发剧情之前，进入侦查模式对墙上的电箱以及地面上的排气口进行分析。之后玩家才可以对电箱以及远距离对排气口发射凝胶炸弹，玩家的视角会锁定在Grundy身上，所以要保持“玩家–机关–Grundy”的站位方式。要打败Grundy需要利用场景中的电线让他触电三次。成功翻滚闪避第一次冲撞攻击后，马上对前方的电箱发射凝胶炸弹,等Grundy快经过电线时引爆；翻滚闪避第二次冲撞攻击后,立刻跑到场景左侧能看到电箱的位置,重复第一步的动作；最后一次触电,需要先让Grundy移动到场景右侧,这时站在能看到电箱的位置分别对电箱以及排气口发射凝胶炸弹,等他快到排气口时同时引爆两个炸弹。三次触电后Grundy会出现硬直,这时再对他进行攻击。

Bronze Tiger:他的打法与猫女类似，不同的是他会作出跳跃攻击，在他落地之前看准时机翻滚闪避。闪避成功后，他会出现硬直，再使用Cape Stun让他进入眩晕状态后可以对他进行攻击。如果闪避成功后Bronze Tiger没有出现硬直，可以在下一次跳跃攻击时往另一个方向闪避。

企鹅人：这场Boss战的杂兵无视一切攻击且火力强大，需要先把他们从企鹅人身边吸引开再对企鹅人进行攻击。场景内有许多灭火器可供玩家制造噪音,但是建议使用凝胶发射器。第一阶段：分别在第三层左侧和右侧设置一个凝胶炸弹,然后躲在场景正中间的柱子上引爆。听到噪音的杂兵会分别从两边爬上第三层查看，这时往下跳把企鹅人击倒,再根据提示对他进行攻击；第二阶段：本阶段在顶层增加了一个杂兵和侦察机,玩家可以无视之,重复第一阶段的攻击手段；第三阶段：敌方配置在第二阶段的基础上在第三层再增加了一架侦察机。解决了侦察机之后,再重复同样的攻击手段即可。

Deas Shot:游戏会以Dead Shot的狙击镜视角进行。玩家要一直往场景左侧移动,移动的过程中根据提示音和狙击镜上的红点进行翻滚闪避或者躲进掩体。用绳索到达一个平台之后视角恢复正常，这时蹲着往右侧移动。到达另一个与Dead Shot面对面的平台后,利用他装子弹的时机，用飞镖攻击上面的灯。最后用绳索发射器滑到Dead Shot的位置。

小丑：一开始在地面设置一个凝胶炸弹，再利用玩家移动，小丑就移动这一点，把小丑逼到炸弹的位置。引爆后小丑会出现硬直，抓紧时间跑过去攻击他；第二阶段攻击小丑的方法和第一阶段一样,但是要小心小丑的子弹，而且注意翻滚的方向，离小丑太近会被他攻击。也不要妄想在小丑装子弹时攻击，同样会遭到小丑的反击；第三个阶段小丑会主动攻击，无论玩家怎样逃跑最终都会被他追上。而且小丑的移动速度很快，在受到他攻击前只有一次设置凝胶炸弹的时间。快速设置以及抓准引爆时机是关键。

黑面具：一开始是杂兵战,打斗的过程中注意躲避黑面具扔下来的手榴弹。杂兵们也会受到手榴弹的影响，但无论多少次都不会致死,不过玩家可以对他们使出致命一击。由于使出致命一击的时间较长，而且此时蝙蝠侠并不是无敌状态。如果不是刚好全部杂兵都受到手榴弹的影响，不建议玩家使用致命一击。加上黑面具也会继续扔手榴弹，正常打击敌人是比较保险的打法。解开机关来到第二个场景,首先用飞镖打击场景右边的警报器,被惊动的黑面具会对警报器进行射击,在他射击时可用飞镖破坏掉第一盏灯。没有了光束，玩家可通过第一个口进入地下通道。之后从第三个口出去之后，对着左边的警报器发射飞镖,这时立刻进入地下通道来到中间的口。黑面具进行一轮射击之后会向左边移动，在他经过中间的口时可对他进行致命一击。错过时机的玩家可重复以上的动作。只要不走进光束或弄响自己这边的警报器，黑面具就不会发现玩家。

猫女（第二次）：第一阶段猫女的攻击方式在第一次对战时的基础上，再加入了跳跃攻击，注意翻滚时机；第二阶段猫女会躲在暗处伺机偷袭蝙蝠侠，玩家要在画面出现红眼以及听到提示音时立刻进行反击，建议以提示音为准。第一次和最后一次反击成功可使用Cape Stun让猫女进入晕眩状态，然后进行攻击；第三阶段会出现很多猫女的分身，不过只有真身对玩家攻击时才会出现反击提示。如果对分身的攻击进行反击，会受到真身的攻击。可以确定的是，真身会在分身之后攻击玩家。



玩后感 总体来说，本作的内容比较充实，麻雀虽小，五脏俱全。2.5D的视角加上探索元素让玩家产生在玩恶魔城的感觉。缺点是，游戏的过程中常常要停下来进入侦查模式对场景进行分析。这样会使游戏的流畅性大打折扣，而且长期这样会使玩家的手指产生不适。

多边共享



经营小小死星，需要大大学问

多边趣闻

稀饭 提供

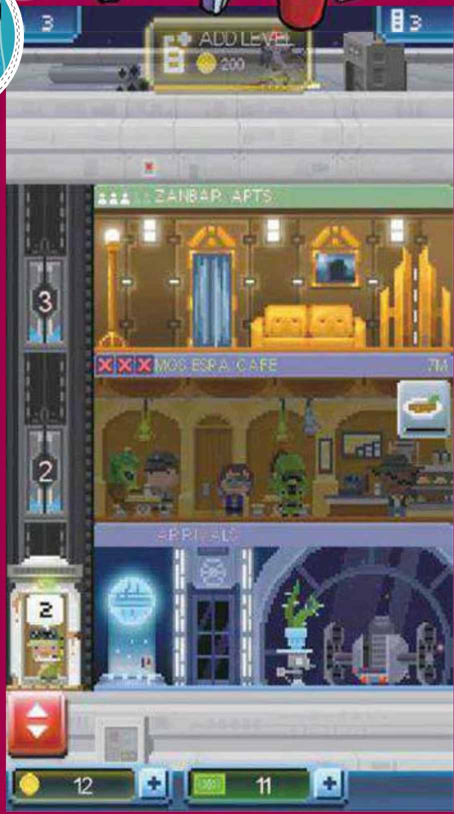
《星战 小小死星》这款在美国时间11月7日推出的手机游戏，是已经名存实亡的卢卡斯艺术工作室代理的作品，发行自然是它的收购方迪士尼旗下的Disney Mobile，开发者则是Nimblebit。在手游开发领域，2008年就开始制作相关游戏的Nimblebit也算是进入了成年期的中坚开发商，旗下有不少知名的作品，最广为人知的作品之一就是2011年推出的《Tiny Tower》。这款模拟经营游戏使用的是现在手游当中已经烂大街的塔楼式建设模式，玩家扮演的是一座高塔的管理者，为了维持这个原本只有几层高的塔楼内部的设施正常运作，并不断扩建增高，玩家需要控制电梯把对应的塔内居民载到相应的楼层，决定不同楼层的功能，并雇佣相应的员工来提供服务。

游戏的元素丰富，虽然都是些在其他经营游戏里能够找到影子的系统，但却融合得非常好，加上富有个性的点阵风格画面不但看起来有趣而留有想象空间，还可以降低楼层变多时对手机本身运行产生的压力，所以最后这款作品获得了4.5分（最高5分）的用户好评。

时隔两年，Nimblebit在获得了授权后，终于推出了《Tiny Tower》的星战主题版，那就是今天我向大家推荐的《星战 小小死星》。虽然说是新作，不过这一款作品最大的卖点自然不是系统上的新元素，而是星战这个在美国地区人气长盛不衰的题材。游戏把原本的塔楼换成了著名的人工天体死星，负责管理这座星球的玩家扮演的是黑武士的助手，玩家需要帮助他层层建设这个庞大的星球，使得它变得更加强大！

虽然是套了星战这层外皮，不过游戏本身的系统还是走模拟经营路线，所以玩家是不可能看到绝地武士大战西斯的战场。不过在玩家达成某些特定条件后，就会有星战相关的角色登场，并演出特定的小短剧，这也是游戏中的收集要素，足以满足原作粉丝。

《星战 小小死星》会登陆iOS，Android和WP平台，目前主流的手机都可以玩上，游戏是典型的本体免费道具收费游戏，不过不存在竞争元素，也没有万恶的抽卡系统，所以哪怕各位玩家不花钱，也可以玩得很开心哦。



《苍翼默示录》舞台剧

多边趣闻

宇宙人 提供

《苍翼默示录》最近话题不断，动画化以及新作的发售让系列的人气不断升温，而官方也趁热打铁，宣布舞台剧版的《苍翼默示录》将在2014年的3月6日上映，主要角色对应的真人演员也一并公开，至于合适与否那便见仁见智啦。

















白色版Xbox One天价出售

多边趣闻

纱迦 提供

此前我们曾经报道过白色的Xbox One主机。这种主机是微软为Xbox One开发团队准备的非卖品，普通玩家自然是拿不到的。自从图片流出之后，白色版受到了全球玩家的一致好评，大家都在猜测微软何时会推出零售版。最近英国一家由游戏从业者组成的慈善机构GamesAid获得微软匿名员工的赞助，在EBAY上拍卖了一台白色版Xbox One，整套包括白色主机、白色手柄、黑色Kinect One，机身刻有I Made This字。结果一经放出就大受追捧，一度炒到12万英镑。激烈的竞购战导致官方不得不重新定价拍卖，最终这台主机以5000英镑成交。虽然和12万英镑的最高价有些差距，但这个价格换算成美元之后也相当于官方定价的16倍，玩家对白色主机的期待度可见一斑。





《太鼓达人》iOS版专用控制器

多边趣闻

哪尼 提供

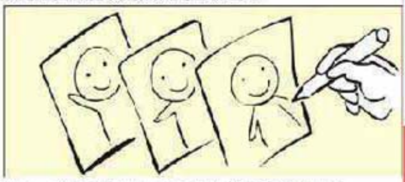
NBGI旗下的《太鼓达人》在街机厅中一向是人气颇高的音乐游戏，而近几年来系列对应鼓面外设的只有Wii平台的作品。不过NBGI即将为iOS平台上的《太鼓达人+》推出一款专用控制器，到时候iOS版的玩家也可以享受原汁原味的敲打乐趣了。控制器包含鼓面及两个鼓棒，将采用蓝牙连接的方式，使用起来非常方便。230mm×214mm×205mm的尺寸相比普通的控制器要来得更小巧一些，放在家中不会显得突兀，加上《太鼓达人+》收录的曲目已经达到150首以上，并且还在不断地更新配信中，相信配合这一专用控制器能够给玩家带来不亚于家用机版的体验。

此款外设预定于今年12月中旬发售，定价为8715日元（约合人民币541元），目前NBGI已经在官网（http://p-bandai.jp/?rt=pr）开始接受预约，前2000名预约的玩家可以额外获得控制器专用鼓套，鼓套的两侧可以用来收纳鼓棒，看上去相当可爱。

[友基特约] 罗命书生带你画游戏

把自己喜欢的游戏角色动画化

这次和大家分享一些动画小知识：
如何把自己喜欢的游戏角色动画化



首先，我们要知道，动画是有很多张画组成的
当你的动画角色越复杂，你的工作量就越大！



因此把游戏角色动画化，最基本的就是要把他简化再简化！当然，动画化的简化步骤也是有需要注意的地方。被简化的人物需要留下基本型，保留少许细节和特征。像下图这部《蝙蝠侠》的动画，就是角色简化的最佳例子。







失恋壹拾壹天

——光棍节特别企划：单身宅男拯救计划！11天重塑自信男士！

文 422工作室 D·S 编 伽蓝 美编 NINA

两个黄鹂鸣翠柳，我连对象都没有！
路见不平一声吼，我连对象都没有！
天若有情天亦老，我连对象都没有！
垂死病中惊坐起，我连对象都没有！
……

多么悲哀的世界，据不完全统计，在光棍节（11月11日）期间，大部分同学的QQ签名基本都在这类“光棍呐喊体”下徘徊，可谓哀鸿遍野。而且根据国家调查数据显示，单身宅男们的噩梦还远没有结束——预计到2020年，也就是七年后，在20至45岁的婚龄人口里，男性将比女性多出近4000万人。这是一个什么概念？这意味着你面临的竞争压力毫不亚于当年那场战胜过亿万对手的游泳比赛。而且放眼中国历史，无论哪朝哪代，当大量娶不到媳妇的单身男性聚在一起的时候，他们通常只会结成两种团体：和尚与匪帮。

好吧，如果同学你既不想出家又不愿落草，那就可得从现在开始加把劲，别整天宅在家里对着二次元软妹子发萌了——就算是二次元，这年头，连太鼓达人都有女朋友了，你还好意思单着吗？来吧，随着下面特企的节奏，11个疗程轻松助你顺利脱团，UCG品牌信誉保证！绝对招招见效！若甩单无效——可免费转入明年的下一个疗程继续。

哀悼阶段

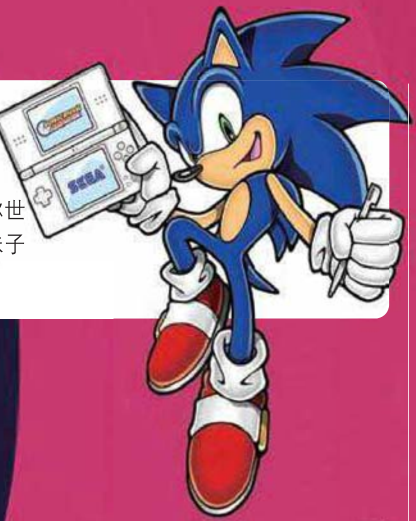
第一天 命犯孤星
——历数游戏里的悲情光棍

幸福的人都有各自的幸福，不幸的人却有共同的不幸。“脱光”疗程第一天乃是我们的“光棍互助会”活动环节，请同学们搬板凳过来围坐一圈。OK，屋内已经有11名同学就座，以下是他们的个人资料，欢迎大家踊跃发言互动交流。

马里奥（《马里奥》系列）

一位身长五尺腰围也是五尺的蓝领大叔，经常在野兽手下救出美女公主，却从未得垂青。





2 索尼克（《索尼克》系列）

一只蓝色刺猬，速度堪称世界第一，可惜丝毫没用在追妹子上，搞得如今仍是形单影只。



3 亚瑟（《魔界村》系列）

铠甲形同虚设，经常穿着草莓裤衩裸奔的猥琐大叔，同样为了拯救被抓去的公主长年在外奔波。

4 星矢（《圣斗士星矢》系列）

像小强一样整天在战场上爬来爬去的不死存在，把青春与热血都无条件奉献给白富美女神的屌斗士。





5 橘右京（《侍魂》系列）

身患肺痨病的帅哥，剑术达人兼偏执症，为了给妹子找一朵花至今在外征战未归。

6 樱木花道（《SLAM DUNK》）

失恋（被拒绝）过 50 次的彪悍高中生，为了喜爱篮球的萌妹子赤木晴子正在坚定地向第 51 次迈进。

7 索尔（《炎龙骑士团》系列）

某国家的叛逆王子，离家出走期间情系真命天女，可惜造物弄人天隔两方，从此终生未娶。



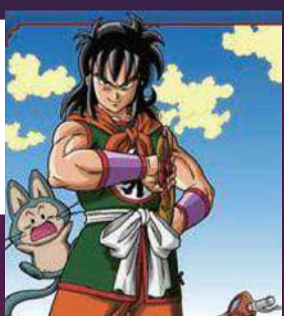


8 李逍遥（《仙剑奇侠传》）

以行侠仗义为名一路沾花惹草的小流氓，经历过一段短暂婚姻后孤独终老。

9 乐平（《龙珠》系列）

从头到尾散发着乡土气息的屌丝青年，好不容易找到一个女朋友还惨遭外星人 NTR，万年真・悲剧男。

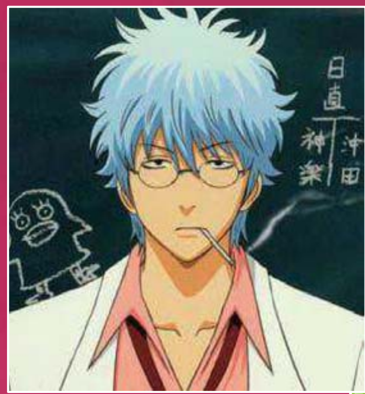


10 芭月凉（《莎木》系列）

功夫达人，曾集万千目光于一身，可惜刚撑到女主角出场故事就被腰斩的悲情男主。

11 坂田银时（《银魂》系列）

一头银色卷发的不靠谱青年，脑海中似乎从没有过找妹子的意识，导致每天被同人女们各种官配。



第二天 再见吾爱——经典分手案例盘点

还记得自己入团前夜的导火索吗？或许是一时冲动，或许是短暂误会，也或许是不可抗力……痛定思痛，好好回忆一下自己当初是如何走上这条单飞路的吧，正所谓前事不忘后事之师。如果你的记忆中枢实在运转困难，不要紧，让以下这些经典案例来促进思考之。

1 生死两隔

这个是目前已知最无解的不可抗力，同时也造就了无数凄美的爱情悲剧，譬如《最终幻想Ⅶ》里克劳德与爱丽丝在生命之泉里的凄婉分别，又如《潜龙谍影 3》里大首领与引导者在漫天铃兰里那一记回荡许久的枪响。对此我们惟有表示深切哀悼与慰问，同时并不鼓励如旺达同学这种企图逆天而上让女友复活的过激行为，这样往往只会雪上加霜。当然，凑齐七颗龙珠召唤神龙之类等更加逆天的行为则不在讨论范围内……



2 身份尊卑

这种案例在无数战略角色扮演游戏中均有登场，如《皇家骑士团》、《火焰之纹章》等，桥段不外是：某公主与身边的近侍卫队长关系无比密切暧昧，但大义凛然的男方为了恪守君子道骑士道绅士道等等道貌岸然的理由，丝毫不越雷池一步，从未对公主的无数表白暗示作出任何回应，几乎是木头疙瘩一个。最后公主随便嫁了个某国王室的阿猫阿狗，两人从此抱憾终生。OMG，怎听怎么像是上世纪六七十年代的大河剧。



3 次元差异

宅男同学们请注意，这个“次元差异”指的可不是二次元与三次元，那种因次元差异造成的分手纯粹是咎由自取，而这里谈的则完全是字面上的意思。譬如在《最终幻想Ｘ》的结局里，男主角泰达终于发现自己只是一个诞生在虚幻世界里的影子，末了坦然接受这一切，强装潇洒与尤娜依依别离，这一幕不知赚取了当年多少天真玩家的纯洁眼泪——直到“《FF Ｘ》系列”的各种捞钱补完计划层出不穷，恨不得榨干泰达最后一毛钱价值为止。



4 各为其主

本是郎有情妾有意，却因为立场阵营不同，前一秒还缠绵悱恻，后一秒便刀枪相向。这种分分合合的小打小闹在游戏世界里实在太常见了。其中最有名的莫过于“《生化危机》系列”里相爱相杀的招牌：里昂与艾达。这二位从《生化危机2》登场至今吊足了玩家们整整15年的胃口，从金童玉女都耗成蜀黍阿姨了，却还连小手都没拉过一次（剧情扭打不算），让人看得何止是着急，简直就是抓心挠肝急火攻心啊！



5 家长管制

封建父母棒打鸳鸯的案例历代都有，搁在游戏里也没啥稀奇，毕竟门不当户不对的，总不能让自己精心伺候了十来年的丫头就这么被一个不知哪来的野小子拐跑。所以，虽然身为玩家立场，但我们依然可以理解《ICO》最终BOSS母上大人的心情，别说站在眼前的是个长着牛角的诡异正太了，就算是钻石王老五中的精英克劳德同学来了也未必能讨得好去——“你是做哪一行的？当兵的？几期兵？什么衔？有房吗？有车吗？有余额宝VIP账户吗？……都没有？死ね！”



6 一言不合

此类悲剧多见于各种恋爱养成游戏，譬如想带温文尔雅知书达理的藤崎诗织一起去听摇滚，或是要拉真宫寺樱这等大和抚子去大碗喝酒大口吃肉大秤分金银，话刚出口，伴随着一段凄风惨雨的音效过后，那大块大块破碎坍塌的不仅是好感度，更是苦心经营多日建立起来的节操。虽说这种搞法通常还不达到分手这等GAME OVER的地步，但再想积累回能见到通关剧情的隐藏数值可就难了——话说，现实生活又何尝不是如此地艰难。

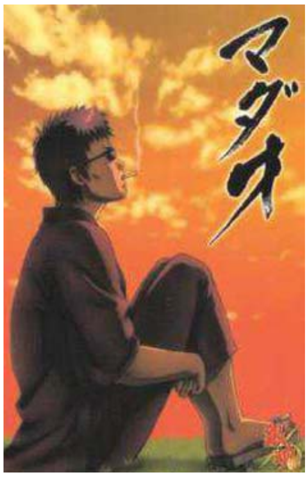
分析阶段

第三天 光棍是怎样炼成的 ——解读五大成为光棍的理由

开始进入检讨环节了，相信每个单身汉对于眼下的处境都有一肚子的借口要为自己辩护，可惜奶奶说过：解释是掩饰的开始。不要再逃避了！直面现实吧少年！眼下我们总结了来自游戏玩家们的五个最常见的单身借口，可惜每个都是那么脆弱得不堪一击。

1 没钱

这个是最常见也是最扯淡的理由。什么叫做有钱？什么又算是没钱啊？华人首富李嘉诚还天天嚷着在中国赚不到钱要撤资呢，股神巴菲特还连在电影院给孩子买爆米花都不愿意呢。记住，每个圈子与层次都有自己的眼界与追求，只要这个世界还没有全面实现统一和谐，那么就没人会觉得自己不差钱。哭穷乃人之常情，你逢人哭一哭瞒天过海也就罢了，但可别到最后连自己都骗进去。不信你仔细看，在朋友圈子里哭穷哭得最凶的，往往也是最先结婚发请帖的那个。



2 没时间

拿这个当理由的同学你这纯粹就是欠揍了。大家一天都是24小时，再牛逼的土豪也不会给上帝充值让自己一周多活上几天，你又凭什么觉得自己的时间一定会比别人紧迫？不要自怨自艾生活对自己不公，每个人都有大把的教材要复习应考，每个人都有大堆的工作要加班到深夜，每个人都有难伺候的爹娘要清晨做饭洗衣晚上端屎端尿。如果你还当自己是小孩子，那么和以前悠闲的寒暑假期相比你确实是时间不够了——每天这么多事情拖着，哪里来的时间练级刷怪呀？哪里来的时间追新番动画呀？又哪里来的时间吃喝腐败呀？对于至今仍这样思考的同学，您还是继续光着吧。



3 长得丑

某节目在街头以“什么是青春”为主题进行采访时，一位男生出口惊人：“长得好看的人才有青春。”这大概是被青春偶像剧洗脑后的反面教育典例，若按这衡量标准，硫酸脸板垣伴信之流就该灭门绝后了。有一句揶揄女人的话叫“世上没有丑女人，只有懒女人”——用在男人身上也一样成立。现如今，妹子们钟情白脸小生的时代早就过去，她们欣赏男人的地方往往是许多后天练就的东西：身材，锻炼出来的；气质，修养出来的；谈吐，教育出来的；幽默感，段子积累出来的……勤快一点，当这些全部练到登峰造极的时候，你把妹甚至都不需要五官端正，有五官即可。

4 环境差

抱怨硬件大环境因素里男女比例严重失调的兄弟们也着实不少，多为理工科同学及进城务工人员。不过这理由也同样难以成立，究其根源还是一个“懒”字而已，就像古代笑话里那个吃完脖子前面的饼后懒得把饼转圈导致被饿死的懒汉，具体不多解释了，自己领会精神。总之，你只要不是留学在神农架原始森林地带或是塔里木盆地无人区，就别再拿这种不值一驳的客观因素自欺欺人了。



5 理想主义

“我理想中的女友应该具有尤娜那种古典美”、“贝姐（贝优妮塔）才是我心目中的完美女神!”、“有木有身材和劳拉相近的妹子?”……所谓可怜之人必有可恨之处，对于此类宅毒已深的失足青年，我们决定对其放弃治疗，把宝贵的医疗资源留给其他尚有抢救价值的同胞，否则将来这 4000 万的光棍人口指标又该如何完成。

第四天 你是一个好人

——女生讨厌的11种男生类型

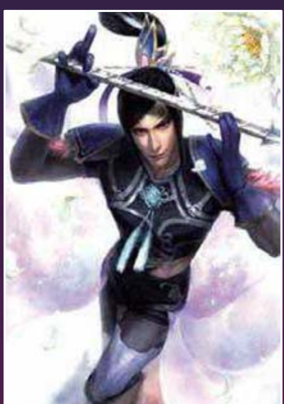
知己知彼方能百战不殆，今天的课程自然是分析妹子们的择偶心理学了，以下列举的 11 种坏毛病几乎个个戳中了女生的忌讳死穴，你可得赶紧审视一下自己，有则改之无则加勉，否则注定就等着把好人卡攒成一副扑克牌吧——努努力搞不好还能凑成一套全扩版三国杀。

1 邋遢



这个类型大概是全世界所有女性共同的抵制对象，包括那些经常不洗澡不洗头不洗脚，头发腻腻地可以挤出二两地沟油来的兄弟。对于这些自以为才子都是不修边幅的邋遢大王，女生通常只抱有一种情感：恶心。

代表人物：瓦里奥（《瓦里奥》系列）



2 娘炮

这种病例在临床医学上通常称为“自我认知型性别障碍”，基本将来都是去泰国做手术的发展趋势。不过也有一些小伙子是异想天开，自以为这样可以与众不同地吸引异性。可问题是：您这是想跟妹子做闺蜜还是拜姐妹啊?

代表人物：张郃（《真·三国无双》系列）

3 粗俗



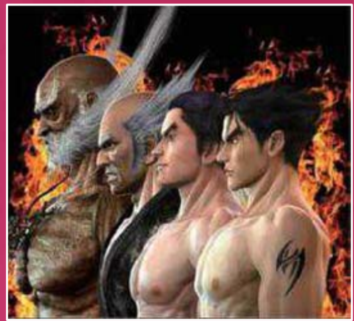
许多哥们觉得这样很帅，整天满嘴脏话，一句台词里不夹上两个三字经都不好意思跟人家打招呼。可你用这江湖范儿去混黑社会倒还可以，想去钓 MM 恐怕则是用错了地方。

代表人物：富兰克林（《横行霸道Ⅴ》）

4 不孝

无论从任何角度看待，孝顺都是人类社会最重要的品德。不仅是择偶，挑选朋友也是一样，如果一个人连自己的父母都不尊重、不关爱、不孝顺，你还能指望他会对别人做些什么呢?

代表人物：三岛一族（《铁拳》系列）



5 炫耀

穿金戴银招摇过市，生怕别人不知道自己老爸叫李刚，这种人绝不会讨女孩子喜欢。然而这话可能概括得有点绝对，毕竟还是有一些现实的女生喜欢的就是炫富党，但你也不得不承认，她喜欢的本源来自你的钱，而绝非你的人。



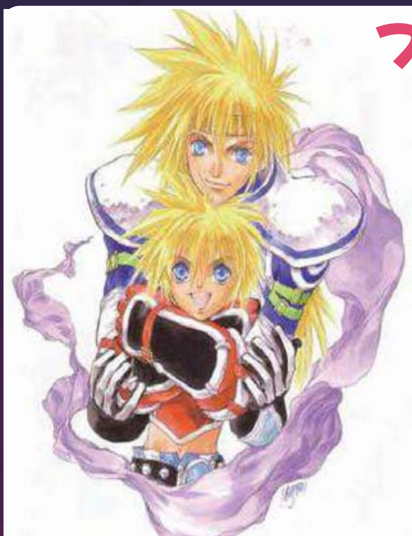
代表人物：扎克（《死或生》系列）

6 小气

勤俭持家固然重要，但该花在刀刃上的钱则一定要花，女人嫁给男人为了什么?还不是要追寻心灵上的彼此依托和经济上的互相依靠?懂得花钱的男人才懂得赚钱，否则每天抠抠搜搜慢慢变老的生活还有什么意义可言。



代表人物：克罗（《超级机器人大战 再世篇》系列）



7 懒散

懒得起床，懒得做饭，懒得洗衣，懒得上课，懒得工作，懒得郊游，懒得去做一切事情……只需再加一个“懒得恋爱”，对于这样一个无欲无求的懒汉，我们也就懒得多评述些什么了。

代表人物：凯伊路（《宿命传说 2》）

8 好色



所谓君子色而不淫，发乎情，止乎理。风流和好色是两个概念，女人骨子里都是小女生，都希望自己能够受到旁人的关注与爱护，适当调侃一下并无大碍。但是，倘若你只是色眯眯地瞅着妹子的某几个特殊部位紧盯着不放，那就别怪人家掏出防狼喷雾了。

代表人物：李逍遥（《仙剑奇侠传》）

9 自恋



每个人骨子里多少都有自恋的情结，这是生物本能，很正常。然而若把这份自恋摆到台面上就有些不尴不尬了，二人的感情世界里可以有暂时的宽容忍让，但却没有人想当傀儡娃娃，永远迁就对方，言听计从。

代表人物：乔伊（《红侠乔伊》）

10 优柔寡断



类似琼瑶剧里那种“你无情！你残酷！你无理取闹！”的马景涛式奶油审美已经过气了，如今的妹子们欣赏的是在关键时刻可以果断拍板，既大气又有担当的纯爷们，而不是默不吭声半天后挤出一句“和我无关”或“你看着办吧”。

代表人物：斯考尔（《最终幻想Ⅷ》）

11 沉迷游戏

在妹子圈里，男生的这种行径是目前人类历史上已知最恶劣、最讨厌、最不可理喻同时也是最无药医的不治之症，中者立毙。然而解铃还须系铃人，施主，听老衲一言，苦海无边，回头是岸啊。

代表人物：全体 UCG 小编

第五天 不如自挂东南枝——注定孤独终老的六个职业

那么，是什么造就了同学们如今的悲剧呢？除了上述的个人原因外，外界因素也是必不可少的催化剂，譬如对个人魅力影响最大的特征——职业。职业给求偶之路带来的影响远比你想象得更为深远，不信请看下面我们为大家总结出来的六种悲情职业，里面每个光棍几乎都可以去申请精神类工伤补助了。

1 水管工



职业代表：马里奥、路易（《马里奥》系列）

都说工人有力量，可对于马里奥兄弟俩而言，这力量显然没用对地方，上串下跳地在第一线苦逼奋斗了三十年，连碧奇公主的二垒都没怎么上过。尤其是弟弟路易，每天举着龟壳戴着绿帽看 BOSS 库巴打炮，憋屈得惨绝人寰。

2 雇佣兵



职业代表：相良宗介（《全金属狂潮》）

身为死军事宅的相良宗介同学显然把天赋树的技能点加错了地方，以 HP 1，MP 9999 的自杀式状态企图融入学校生活执行任务。虽然即使这样仍有大把女孩喜欢他，但以相良中士的脑筋迟钝度来看，即使全世界的猴子都进化了，他也远不会开窍。

3 运动员



职业代表：樱木花道（《SLAM DUNK》）

这个就不多解释了，整个神奈川县的全体高中篮球部员们有一个算一个，都不比樱木好到哪里去。其实他们还算幸运的，相比之下，在《足球小将》里满世界南征北战一辈子，最后回国喜当爹的大空翼同学不知该有多郁闷。

4 格斗家



职业代表：结城晶（《VR 战士》系列）

所有背着“格斗家”这一沉重头衔的人，其人生目的只有一个，那就是在自虐与找虐之间不停地循环，完全没有女人介入的空间。譬如万众敬仰的结城晶前辈，从方方正正的多边形时期一路打到如今这皮肤纹理清晰可见的高清时代，碰过的妹子简直屈指可数——而且还都是一碰上就筋断骨折的那种。

5 学生

职业代表：浦岛景太郎（《纯情房东俏房客》）

本来想找个 GAL 游戏里的主角当代表，可惜一个个不是没名字就没脸，只能请浦岛同学来救场。重考生浦岛景太郎坐拥美女如云的温泉浴场，只可惜书卷气太重，导致与无数艳福失之交臂，让人恨不得将他一把掐出来自己上阵。至于最后的大结局么……你确定那不是幻觉？



6 游戏编辑

职业代表：稀饭（《游戏机实用技术》）

说起稀饭的段子那可真是三天三夜都……哔——Now loading……（此处被稀饭和谐 300 字）

修养阶段

第六天 玩 ——光棍必玩的11款游戏

行了吧，痛苦毕竟是短暂的，小伙子们还得往前看，白色的宇宙有光明的未来在等待！喵喵。身为游戏玩家，修身养性的第一课自然要从游戏开始了，下面为大家甄选的 11 款游戏（系列）从各个角度来看多少都有点裨益，基本符合了一个光棍在修炼阶段的全套服务要求。少年，加油吧。

1 《模拟人生》

游戏类型：模拟经营

你可以把它当成一款高度仿真的生活模拟软件，在里面搞搞基、恋恋爱，权当开启了一局人生小号。不过假如连这小号也孤独终老，那就真是病入膏肓了。





2 《最终幻想Ⅷ》

游戏类型：角色扮演

FF 历代唯一以“爱”为主题的作品，虽然男女主角从相遇相识到相知相恋都充满了狗血韩剧一样的神巧合与神跳跃，但三无青年抱得美人归的桥段还算挺励志的。

3 《魔界村》

游戏类型：平台动作

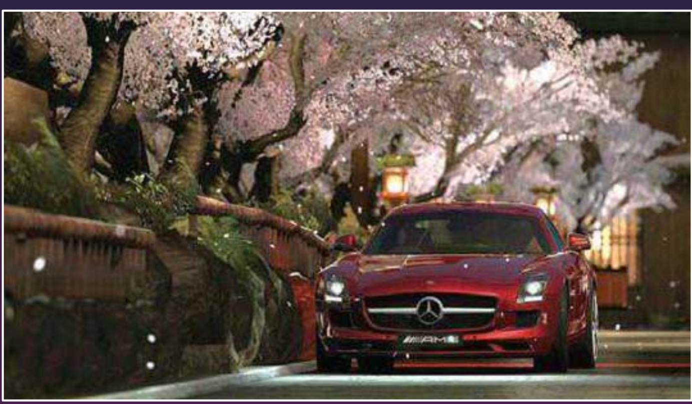
挑战一下这款号称“史上难度最高的游戏”吧，同它给你带来的挫折感相比，单身的痛苦又算得了什么！是男人就挺过 20 秒！磨练心智从今天开始！



4 《GT赛车》

游戏类型：竞速

追求速度是男人永恒的梦想，买一套模拟驾驶套装来试试这个超级仿真的赛车游戏。所谓寓教于乐，发泄愤懑之余，说不定还能顺便考个驾照回来。



5 《战神》

游戏类型：动作

啥也不多说了，尽情地在这款游戏里挥洒你的热血与青春便是，好男儿理应大杀四方人挡杀人佛挡杀佛，还要什么女人！——额，不过迷你小游戏还是要玩的。





6 《怪物猎人》

游戏类型：动作

独基甚不如众基甚，如果想找一款能长时间承载悲痛的游戏作品，那就选《怪物猎人》吧，那些游戏动辄上千小时的猎人同伴十有八九都同是天涯沦落人——还大多是人妖号。

7 《为你而死》

游戏类型：益智

一款轻度猥琐向的游戏，里面的男主角为了追妹子可谓千方百计无所不用其极，大家领会精神即可，有些危险动作一旦轻易模仿了还得自行善后。



8 《横行霸道》



游戏类型：动作冒险

虽然这个系列近年来一直在往马丁斯科塞斯式的黑帮文艺片风格转型，不过依然无法掩盖其媚俗大众向的本质。没关系，咱们要的就是发泄，一个城市还不够你折腾的？

9 《应援团》

游戏类型：音乐

励志歌曲大合集，没有哪款音乐游戏比这更适合疗伤了——化悲痛为力量，用力戳烂你那老旧的 NDS 屏幕吧！权当废物利用了。



10 《型可塑》

游戏类型：体育

论起在游戏中疯狂燃烧卡路里，除了真人 CS，相信谁也比不过这款《型可塑》带来的效果显著，低头看看你那早已六神合体的腹肌，WTF，还在等什么呢？



11 任意一款GAL游戏



游戏类型：恋爱育成

熟读唐诗三百首，不会做诗也会吟。随便挑一款自己看得上眼的 GAL 游戏特训去吧，什么《心跳回忆》、《秋之回忆》、《寒蝉》、《海猫》……最好是能统统收集来闭关修炼个二三十年，再出关时就和王重阳一样天下无敌啦。

第七天 听——光棍必听的11首歌曲

整天一直玩玩玩也不是办法，你还需要一些放松神经的音乐来舒缓压力与疲劳，不过关于选曲方面可就真的见仁见智了，在这里我们尽可能地选择了各种口味的游戏疗伤神曲，不奢求和大家心中榜单一致，但相信总有一款的节奏适合你。

1 《You were there》

选自：《ICO》

闭上眼睛，聆听这犹如天籁般清亮悠扬的童音，你会感觉自己仿佛又重新回到了那时而阴暗萧瑟时而明媚葱郁的古堡庭园，紧握着白衣少女的纤纤玉手，就这样静静地共同等待天明。



2 《Eyes on me》

选自：《最终幻想Ⅷ》

这首在日本游戏界堪称国歌一样的神曲已经无须再浪费文字来介绍了，即使在游戏圈之外的人群里它依然借天后王菲之名拥有极高人气。其实相对斯考尔与莉诺雅而言，这首歌的意境与拉格纳和朱莉叶那萍水相逢的爱情才更加契合。



3 《钢之魂》

选自：《超级机器人大战 α 外传》

热血！机械！燃！水木一郎大叔那磁性沙哑的嗓音对无数机战犯而言简直是杀必死的声波攻击，什么妹子御姐统统都闪到一边，只有那一抹生锈的扎古绿才是男人永恒的浪漫啊！

4 《夢であるように》

选自：《宿命传说》

DEEN 的这首《宛如梦境》不愧“1998 最佳 PS 游戏主题曲”之名，无论何时听来都那么慵懒随性却又潇洒自如，让人心情能够立刻愉悦起来，正能量 POWER MAX，堪称低潮期专治良药。





5 《I'm the wind》

选自：《恶魔城 月下夜想曲》

尽管《月下》的曲曲 BGM 均堪称经典，但真正将整款游戏画上圆满句号的则是这首 ENDING 画面下的《I'm the wind》——萨克斯与钢琴合奏得天衣无缝，让人的思绪也仿佛如风一般游离到九霄云外。

6 《If you still believe》

选自：《龙骑士传说》

沉缓厚重的基调述说着千年的孤寂风霜，《龙骑士传说》注定是一部被低估的伟大作品，只可惜生不逢时。如今的它正如黑暗龙骑士罗莎，随同自己爱人的尸首尘封在古代遗迹的地下深处，不知是否还要再等待下一个千年的轮回。



7 《檄！帝国华击团》

选自：《樱大战》

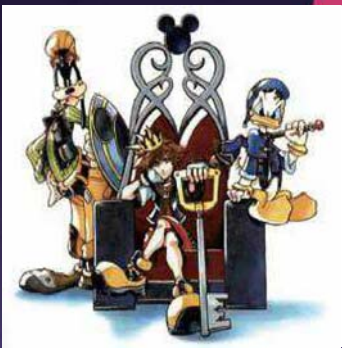
《樱大战》所有女主角声优齐齐上阵演绎的一场热闹非凡的阖家欢大合唱，听多了甚至会被魔音洗脑，堪称群疗系神曲之翘楚，充满了浓郁的演歌系太正风情。

8 《Room of angel》



选自：《寂静岭4》

全曲充满了无与伦比的压抑气息，遍布着触手可及的阴冷、孤独、无助与死亡，可说是游戏界的《黑色星期五》。然而奇怪的是，越是听完这样消沉的曲子后，你反而越会觉得心情淡定——就像一个已经一无所有的人不会再害怕失去。

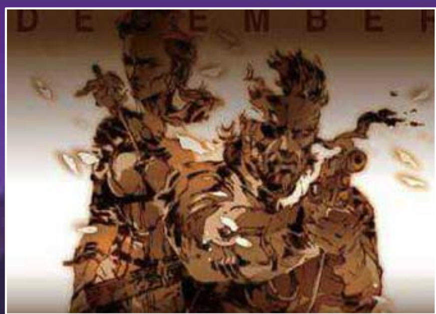


9 《光》

选自：《王国之心》

宇多田光的同名曲，音乐风格神奇诡谲，节奏俊朗明快，与迪士尼一众卡通角色气场相得益彰，满载着“你不是一个人在战斗”的温暖。

10 《Snake eater》



选自：《潜龙谍影3》

从曲风到伴奏无处不渗透着浓郁的70年代《007》电影的百老汇范儿，闻之直似让人置身在一个冷战时期的阴暗酒吧里，凝视着窗外灯红酒绿的纽约街景，一口干掉杯中的威士忌。

11 《NB Ranger》

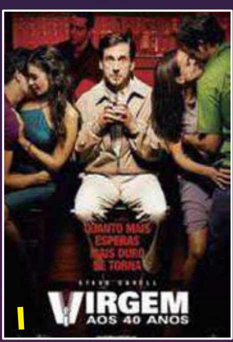
选自：《DJMAX》

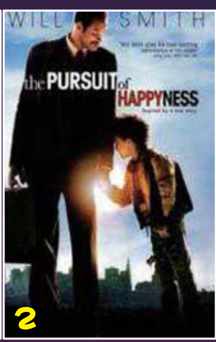
最有代表性的“情人去死去死团”团歌之一，在光棍们的集体无限意淫基调下，充斥着对情侣们刻骨铭心的仇恨——配合游戏MV欣赏效果简直好顶赞。

第八天 看

——光棍必看的11个电影

光在游戏一棵树上吊死显然不行，大家还要尽量拓宽眼界，好好看看人家是怎样在单身旅途中修成正果的。这种学习阶段最直观的方法莫过于看电影了——卧到沙发里，关掉手机和灯光，一个人静静地品味下面这11段同病相怜的别样人生吧。







1 《40岁的老处男》

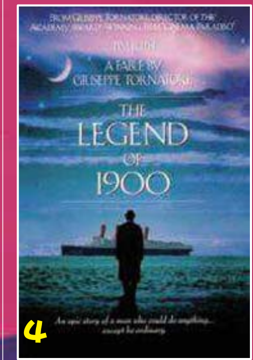
——男人四十一枝花，一切都不算晚。

2 《当幸福来敲门》

——没有什么困难是不可以面对的，哪怕你已然年华老去，无家可归。

3 《初恋50次》

——只要爱心与恒心同在，脑海中的橡皮擦又算什么。







4 《海上钢琴师》

——将孤单走到极致的天才传记，其实每个人心中又何尝不潜藏着一艘弗吉尼亚号。

5 《Wall·E》

——连机器屌丝都逆袭反扑白富美了，你还好意思单着吗？

6 《天使爱美丽》

——勇敢女孩追求真爱的故事同样值得男生效仿。

7 《和莎莫的500天》

——有的时候，没有结局往往才是最美好的结局。

8 《肖申克的救赎》

——当你身处万劫不复的绝境该怎么办？所有男士必备的实用励志工具宝典。

9 《BJ单身日记》

——天上也可以掉馅饼，土肥圆特供童话故事。

10 《电车男》

——由真人真事改编的秋叶原系宅男圣经。







11 《失恋33天》

——黄了一个来月的单女日记，为所有既不普通又不文艺的青年提供正能量。





励志阶段

第九天 我不入地狱谁入地狱——单身的N个好处

《志明与春娇》里曾说过："有些事，不用一晚上都做完。"而2年后的《春娇与志明》里又说："有些事，今晚不做就来不及了。"姑且不论彭浩翔导演这么折腾车轱辘话有何含义，但仅是从字面意思上来理解的话，对于光棍而言，确实有许多事情是要值得珍惜单身时间来抓紧做的。

1 可以通宵玩游戏

这绝逼是游戏玩家们每到周末时的最终幻想，赶快趁着单身的大好时机多刷几次夜吧，否则一旦哪天脱了团，保准作息时间立刻一夜回到三好学生阶段。



2 一人吃饱全家不饿

你可以试着挑战一下一周20元生活费的极限生存模式：一觉睡到中午，然后泡一碗方便面，晚上再买两个馒头蘸着中午剩的面汤吃——大家买宅物的钱基本都是这么抠出来的。



3 随时能够出去轰趴

一年365天24小时随时随地答应好友的邀约电话，完全不用费心编造加班之类的弥天大谎，而且可以不受时间约束，尽情地在KTV吼到只剩自己最后一人。

4 周末不用逛街

感谢丘比特对你的视而不见吧，每周一次的高强度体能训练暂时与你无缘了，钱包也能逃过各种劫数，信用卡更是可以销户了。

5 躲开礼品轰炸

不用再费心费力地在各种情人节圣诞节七夕节妇女节感恩节万圣节春节新年生日约会纪念日结婚纪念日等等数不清的节日里花尽心思去提前挑礼物——之前但凡忘了任何一个可都是死罪。



6 肆无忌惮地犯懒

懒得说了。

第十天 此时无妞胜有妞——强势围观钻石王老五

下面为大家列举的均是举世无双的人生赢家，单到一定境界的光棍极品，令全体单身宅男万众景仰的钻石级偶像。当然，这等宛如天煞星下凡一般的存在大家只用来拜拜就好，就好……

1 克劳德（《最终幻想VII》系列）

有身材有相貌有性格有品位的真·四有新人，能力强得足以毁天灭世，却深居简出得有如隐士一般，为了逝去的爱情终身不娶，这等用情专一的痴情男子，的确让妹子们想不心动都难。



2 隆（《街头霸王》系列）

好多伴随着隆一起长大的玩家连儿子都会搓真空龙卷旋风脚了，可隆依然还是形单影只地走在格斗之术的求道路上，作为无数热血女汉子们的梦中偶像矗立在永恒的神坛。



3 但丁（《鬼泣》系列）

但丁有三好：臭贫摆酷爱耍宝。即使如《鬼泣4》里蓄起胡子摆起大叔范儿，抑或如《新鬼泣》里把自己颠覆得像个街头混混，都有大票的女粉丝不离不弃，此谓真爱。

4 斯内克（《潜龙谍影》系列）

特工注定没有爱情，职业决定了斯内克同志为革命事业孑然一生的伟大情操。不过单身特工大叔对少女们的属性永远是杀必死的，即使偶有雷电之流的小白脸出来抢戏，依然不会掩盖人家二十年多来积攒下的无敌人气。



5 奎托斯（《战神》系列）

升官发财死老婆，中年人的“三大喜事”奎爷算是占全了，当他误刃雅典娜的那一刻，玩家们原本以为他俩最后会在一起的天真念头彻底烟消云散，从此再也心无旁骛，专心去玩迷你小游戏便是。



6 大神一郎（《樱大战》系列）

万花丛中过，片叶不沾身。没人知道大神一郎最后会选择谁，甚至连操纵者玩家自己都不知道。也许按照官方设定里大神最后的伴侣是真宫寺樱无疑，但大家艳羡的就是那非官方的暧昧。

7 德雷克（《未知海域》系列）

其实德雷克该算是“屌丝王老五”才对，尽管摸爬滚打了这么多年，却丝毫不见他有半点积蓄，每次出场都一副求财若渴的瘪三嘴脸，只是凭着一副韦小宝式的油嘴滑舌吸引了不少怀春少女玩家粉丝，倒也算是门功力。



8 江户川柯南（《名侦探柯南》）

这大概是史上最诡异的万人迷了——有一个青梅竹马的高中女友，一个小学一年级的萝莉女友，一个同样从成人变成小学一年级的神秘女友……一转眼读者们都娶妻生子了，而万年小学生柯南还停留在这诡异四角恋的恩怨情仇当中。



逆袭阶段

第十一天 绝地反攻
——10条攻略助你快速脱光！

同学们打起精神来，最终决战的日子到了！以下 10 条脱光攻略整理自 N 年前我撰写的特企《单身启示录》一文（协力：玛娜、雨滴），经高度浓缩概括后再次放出，希望能给脱光中的男同学们带来启迪。至于对老读者而言则权当温故知新了，不过话说至今还需要用到这攻略的老朋友们……这些年来究竟都经历了些神马啊？

1 英雄救美

经典案例：ICO ♥ Yorda（《ICO》）

“英雄救美”一向是被众人所歌颂的美德，不管是什么九流爱情小说、三流肥皂剧，只要某男性对某女性心存好感，就必然要经历一场“从流氓的手中解救少女”或“在危机关头以绅士的姿态帮助少女”之后两人从此两情相悦之类的好戏。目前看来此招屡试不爽，只要牢牢记住：没有机会就创造机会，没有英雄也可以创造英雄——有困难要上，没有困难创造困难也要上！



2 陈词滥调

经典案例：詹姆斯 ♥ 玛丽亚（《寂静岭 2》）

不要以为诸如“今天的天气真是不错啊”、“小姐，去喝杯咖啡如何？”、“我们以前是不是在哪里见过？”之类的滥俗词汇只有遭白眼的份。事实证明，不论在任何时代，这种搭讪的标准语句都是具有一定杀伤效果的。当然，前提是您的面孔要足够英俊、微笑要足够迷人、动作要足够潇洒、钱包也要足够饱满——因为能被这种方式钓上的女孩通常都不是什么善主……



3 不打不相识

经典案例：史蒂夫 ♥ 克莱尔（《生化危机 代号：维罗尼卡》）

不要仅从字面来理解“不打不相识”，你真的认为在看到女生之后要去先大战三百回合才能发展感情么？别扯了，通常遇到这种情况，你有高达 80% 的概率会被对方认为是个粗俗野蛮的男人从此敬而远之，另外 20% 则是被一群女生的唾沫星子淹死——当然，这种情况在自己是受害者的前提下效果就大不一样了。请记住，以武会友的时代已经过去，绅士风度和温柔体贴才是克敌制胜的必杀妙计。



4 会心一撞

经典案例：大神一郎❤艾莉嘉（《樱大战 3》）



当各位走在街上遇到十分想搭讪的女孩，但又想不出任何具有新意的词汇时，那么或许这个会心一“撞”可以给予你实质性的帮助。不过要注意的是：撞一下固然简单，但是撞得恰到好处，撞完之后如何道歉和增进感情才是关键所在，这种问题绝不仅仅是一次撞击就可以解决的，此外则是一定要注意控制力度……

5 患难与共

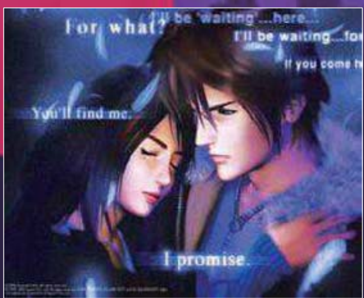
经典案例：筱原一弥❤藤宫春香（《绝体绝命都市 2》）

“患难与共”说起来可能有些过——因为把在非常时刻产生的感情拿到正常生活中去，往往就不是原来那么一回事了。但单就目前来看，同甘共苦这一招还是相当管用的。只是这个世界上不是每天都会出现把自己和心仪的女性放到一起培养感情的非常事态，所以其实用价值基本为零。但是退而求次，若是遇上了什么类似电梯故障、地铁没座、买票排队的情况，顺便表现一下自己的体贴和可靠总是没错的。



6 故作深沉

经典案例：斯考尔❤莉诺雅（《最终幻想Ⅷ》）



记住，成熟稳重的男性永远是众多女性的杀手，不管是真成熟也好，假深沉也好，总之只要你剪一个有型的发式，穿套像样的衣服，摆出一幅很有深度，让人捉摸不透的神情（想什么不重要，关键是要想），再说上两句让人摸不着头脑的内涵语句（其实不说话也可以），就立刻可以达到要求的效果。只要看上去不是太装模作样，你就完全不用担心会被看出本质，请时刻相信，这个世界上总有很多吃这一套的少女。

7 花言巧语

经典案例：杰斯汀❤菲娜（《格兰蒂亚》）

不要以为只有那些嘴巴抹了糖的甜言蜜语才能算入花言巧语的范畴之内。“花言巧语”的关键在于抬高别人的同时还得抬高自己，所以适时适度地描述一下自己的远大抱负和梦想绝对有利无害，但是也别扯得太离谱了，像什么“我要创建世界五十强企业”、“我想踏上月球”、“我之后要和你一起生活在美丽宁静的地方，买个洋房养几只狗……”之类统统要判死刑！记住，我们要的只是花言巧语，而不是豪言壮语。



8 死缠烂打

经典案例：男主角❤女主角（《为你而死》）

慎重！慎之又重！绝对不要妄想使用这一招轻易讨好女性，此乃禁忌中的禁忌，危险中的危险。通常情况下使用，即便有好感也会变成讨厌，原来就讨厌的干脆就直接反胃。追求女性的关键就在于“欲擒故纵”四字，一松一紧，收放自如才是此道的高手。对此技拥有成功经验的人士绝不仅是幸运那么简单，而是对死缠烂打的技巧掌握娴熟。总之，此等 S 级技能并不推荐广大经验尚浅的单身人士使用。

9 先斩后奏

经典案例：杰坦❤达嘉（《最终幻想Ⅸ》）

所谓“先斩后奏”，也有另一种说法为“生米煮成熟饭”，意思就是不管三七二十一，总之先下手为强。这就和食堂打菜差不多，一共就那么几样好菜，先到先得，迟了就吃不上，虽然十分残酷，但是也没什么办法。长久以来的实践证明：先斩后奏往往是一个异常有效的方法，但是这个方法的关键在于，一定要一次就斩成功，不成功便成仁。



10 以静制动



经典案例：上杉谦信❤春日（《战国 BASARA》）

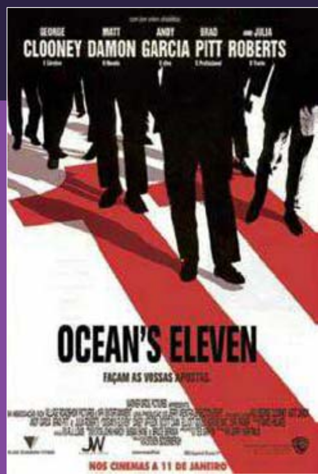
这才是传说中的最高境界！只是默默地坐在一边就有妹子自己送上门来，即便什么也不干也能让自己的魅力弥漫在空气之中——这不仅仅是天赋，更多的要素在于后天锤炼，如果您能达到这个境界，那么上面的所有方法手段都大可以视为无物。当然，想达到这个境界也是有法可循的，只是碍于篇幅，这里不再赘述……

后记

又一个神圣的光棍节就这样平安度过了，劫后余生，久违的死死团长 D·S 向各位宅男同仁发来存活确认贺电。

老一点的读者可能还记得 D·S 这个猥琐的小编名字，不过新同学则未必了。离开 UCG 的这几年里，每次用 D·S 这名字做自我介绍时，大家都会纷纷猜测这两个字母代表什么含义——“单身？”“屌丝？”“大叔？”我起初还耐心一一解释，直到几年后自己真的沦为单身屌丝大叔后，才彻底放弃挣扎抵抗，同时深深惊讶于同学们的眼光是何等精准毒辣。

曾经有段时间用过一个叫做“BANYANO”的笔名，没什么特别的意思，单纯地只是因为它在英语中没有含义且读起来又朗朗上口，不过显然品牌辨识度尚不及 D+S 这两个字母，不信你看，特企题材一提到“单身”，负责约稿的稀饭可不就立刻想到了 D·S？看来洒家这辈子也只能认栽了。也罢，还是老老实实换回来吧。



曾经沧海难为水，不如自挂东南枝。

读编往来

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 | Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙



★本期是秋季攻略特刊，不过单位大作扎堆的情况没有去年那么严重。一方面是前面有《GTA Ⅴ》、《MH4》、《口袋妖怪X·Y》这样的大作还在发挥余热，另一方面则是因为编辑们心仪的游戏大部分都有次世代版。例如纱迎关注的《刺客信条Ⅳ 黑旗》，只打一遍的话当然要选择画面更好的次世代版。至于像《COD 幽灵》这种本世代版只能12人对战的阉割版就更不用说了。总之PS4和Xbox One赶紧来吧！

★如果不出意外的话，下期杂志将是次世代大特集，里面将收录PS4和Xbox One的完全评测！相信大家对于这两大主机的游戏都已经耳熟能详了吧？不过比起游戏来说，新主机的系统其实更有看头。8年前X360诞生的时候，恐怕没有多少人会意识到Xbox LIVE、派对、成就这些新东西会给玩家带来多大的变化吧？如今这两台新主机会带来多少新亮点呢，下期杂志便见分晓！

★一年一度的TV GAME大赏即将重启，下期杂志将会正式公布，同期还有选票相赠。这回大赏的奖品不用说，自然得有PS4、Xbox One，要想免费进入次世代，这就是最好的机会！当然除了奖品之外，支持一下自己喜欢的游戏也是应该的。大赏等着你的参与！

Email 暗恋中の大白：虽然我爱《怪物猎人》，不过技术和编辑部的各位大神就不能比了，还需要磨练啊（估计八老师除外吧？算了，我还是捂颈退散好了，我可惹不起女汉子）。

咦？为什么我又躺枪了？

我郑重地声明一下，自从八老师把武器从蓄能斧换成斩击斧后，她3猫的次数明显减少了！

那还不是多亏了我们威胁她如果换了斩击斧还3猫就让她改用狩猎笛……

Email 喝奶昔の猫：新小编的形象最好一下子能出来，不要老是黑影。其实我想说的是，秋沙雨是妹子吧！盼了一个月怎么还是黑影！脱了裤子就给我看这个？！

好菜留到最后吃，好戏留到最后看。少年脱裤为时尚早，修行还需继续努力。

让大家久等了，这一期里我的小编形象就正式登场，欢迎大家来吐槽我脚下踩的和手里拿的。

这姿势还挺有既视感的，旁边的这位你说是吗？

……

编辑部游戏风向标

使命召唤 幽灵 | 4人

鱼腩

泪洒三重冠2 | 3人

秋叶原之旅2 | 3人

鱼腩

胧村正DLC | 3人

子弹穿胸都不死，果然能当BOSS和主人公的人都不正常。

——被《使命召唤 幽灵》的结局雷到的纱迦说。

吃我大魔炮啦！！！

——《泪洒三重冠2》初期就练了个LV99龙女的宇宙人各种大开杀戒。

废宅少女的心思真难揣摩！

——为了《秋叶原之旅2》中的共浴事件，和妹妹对话了一下午的哪尼留。

简直叫人把持不住！

——看到《胧村正》DLC中三毛阿恋卖萌的模样，八重樱立刻开启了花痴模式。

Email 姨夫塞锅：11月11日PS3迎来了7岁生日，我一直以为PS2的时代更长，查了一下维基百科才发现，原来从PS2推出到PS3推出相隔了6年半，而从PS3到PS4这之间却已经长达7年了。不知不觉家里的PS3游戏也比PS2游戏要多了，那台PS3也已经成老姑娘了。希望她还能多坚持一段日子，一定要抗到新老交替的最后一刻呀！

仔细想想，PS3这7年一路走来也是相当的坎坷，希望四公主能一帆风顺吧。

已经成功预订港版PS4的人表示，很快我就能让三公主和四公主一起服侍我啦！

土豪+绅士闭嘴！

Email zero：《口袋妖怪X·Y》终于发售了！上手之后发现无论是地图画面还是战斗画面都异常舒服，而战斗动画也终于不再是原地抽搐和纸片式打斗了，不仅动作有趣，而且节奏恰到好处。不过得吐槽两点：一是3D就是个笑话，这点可以想成是向2DS妥协，二是皮神的人声配音着实让我惊艳了一把，于是我满怀期待地试了试其他PM，呵呵……相信小编们也有乐在其中的吧，想想以前玩各种盗版时，图的就是个通关，最多就是图鉴收集，而如今，在对战越来越被重视的情况下，铺天盖地的个体值、性格、NV等等让我一头雾水。不少玩家都在刷各种数值，不知小编们中枪没？看着高玩们培养出的各种高数据的对战怪着实羡慕，然而自己却不知从何处下手，真希望贵刊能出一本《口袋妖怪X·Y》专辑（参考之前出过的宝石版大特辑），能把各种怪的数据、配招、实战分析总结一下，不知可不可行？最后不得不说玩惯了中文版，原版招式各种看不懂……

游戏刚刚上手的时候，我也在吐槽说任天堂把3D功能给丢了，大部分时间没3D，有3D的场景开了还会掉帧。但是虽说如此，在细节上还是很用心，尤其是我看见每只口袋妖怪用同一招式的时候都有不同的表演动作，很让老玩家感动。我一直觉得《口袋妖怪》是一款入手容易但有很有研究性的作品，尤其是这些属性啊、类型啊、培养这些，更是足以消耗大量玩家的时间。

这一代更强调了人，说实话我个人倒是不太喜欢了。

我有一个办法！把口袋妖怪换成各种美少女的话，你一定会喜欢的！

你敢再黑点么！



Email 进击的八爪鱼：似乎总会在网上看到老玩家发表的各种“玩不动”的感叹，并将之归咎于游戏不好玩了、工作太忙了、照顾家庭太累了，当然这的确是一部分原因，但我也认识有的朋友娶妻生子后仍每天抽出一两个小时打游戏的，对他们来说，游戏不仅仅是兴趣爱好，而是生活的必要组成部分。所以与其抱怨游戏不好玩玩不动，还不如多想想是不是自己变了吧？

生活环境的变化确实会让很多玩家玩游戏的心态发生变化的，这要看不同人的实际情况。

当然造成“玩不动”的原因其实也有很多，比如现在确实有很多游戏喜欢搞一些重复劳动而又容易令人生厌的设定。我之前天天刷的《讨鬼传》时光简直是充满了血泪啊。

其实跟个主要的原因是没有一位好姑娘陪你一起玩。

关门！放稀饭！

Email 星尘§自由：这次参加互动信箱主要想问问各位光棍节的经历，能不能在下期爆出来啊，超感兴趣的。

能干啥，加班呗。

没有啥，就上班。

看别人过节，继续研究怎么在秋叶原脱人家衣服。

光棍节啊，肯定是……

闭嘴！

我明明和你们在一起加班！为什么针对我！

一看你就是要晒妹子的节奏。你该不会想说什么在香港这是夫妻节，寓意“一夫一妻一生一世”吧。

……你怎么知道？

烧！

Email 天天↑：苦逼高三党放假，去邮局取了攒了一个月的杂志，发现有一期的《电脑报》上的获奖读者居然是洛克。我翻了翻上一期，发现活动要求玩的游戏是《骷髅女孩》，而这个游戏是以角色性别全部为女，而且制服火辣，动作幅度大为卖点的。我一向不惮以最坏的恶意来推测某恶少的，然而我还不料，也不信竟会下劣凶残到这地步。我在缜密的推测后，认为是近期不断以欧派为话题不断卖节操秀下限的饭老板威胁到了恶少编辑部风云人物三连霸的伟大计划，所以才这样做的。编辑部的诸位，你们怎么看？

其实那是稀饭帮我打的，我才不喜欢这种满是巨乳的游戏呢！

那游戏也是有萝莉的谢谢，而且我对格斗游戏还没狂热得能够为了抽奖就去打，你是请绅士宇宙人帮忙的吧。

滚粗，这游戏美式人设一点不对胃口，有小圆十分之一好看么！

外貌协会好可怕，其实这游戏的女主角在11区还是很有人气的，经常有同人画作出炉，一般都是她被自己的头发各种羞耻PLAY之类的……

楼上的孩子，这里有个绅士协会印章，以后就是你的了。

Email 问号帝：为什么 333 期“黄金眼”的配图是宇宙人把稀饭的那只狗进行 MEGA 进化的？求解释啊，是不是宇宙人对稀饭做了什么？

救我，躺枪了！那分明是时雨！

我是抱着崇高的好奇心和科研热情来研究稀饭那只狗 MEGA 进化之后到底会变成怎样，搞不好进化之后会变成稀饭喜欢的巨乳御姐。

怎么说都不合理吧，这进化得到底有多扭曲啊，你还不如说用那只狗来当祭品召唤森之妖精。

两位禽兽，今晚吃咖喱如何？

饭老板饶命！

Email B 上校：编辑部里没有军宅吗？觉得里面有动漫宅和书宅，但就是没有军事型宅男／宅女，有点遗憾啊！到时候大家玩军事游戏时，军宅给大家科普时的场景一定很棒（说了那么多其实自己很想当编辑，刚好自己又是一名军宅，所以发此文）。

据我所知，部门内好像还真没有特别深入研究军事方面的同事。

要不找个时间请这位读者来给我们科普一下？

就像我玩《闪乱神乐》的时候，饭老板你在我身后科普角色上围那样？

饭老板不愧号称“会走路的女性大百科”。

你们别这样黑饭老板。其实他就是编辑部里的军事宅，那天给我科普了好久《舰娘》里各种各样的军舰呢，尤其是军舰的尺寸！

你这样完全没有帮到我好吗！

Email 宅阿虎：今天去看了《雷神 2》，看了之后非常激动，个人感觉此片的剧情很赞，各个主要人物的特色都被展现了出来，王后和洛基死的时候我还差点哭了出来，结尾明显是给第三部做伏笔，总之期待第三部。

这部电影的目的应该就是在于把洛基洗白吧，但未来剧情会如何发展还真不太好说，我觉得弗丽嘉的死在唤醒洛基最后的“善”的同时也失去了禁锢他的最后一把锁，千万不要跟我说洛基还有他哥，“兄弟爱”啥的 YY 一下还行，真上升到剧情上就不靠谱了……至于第三部，由于汤姆·希德勒斯顿现在还没有续约，所以《雷神 3》还会不会有洛基仍是个问号。但话说回来，没有洛基的《雷神 3》谁要看呢？ =___,=

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

双十一电商大战打响，许多小编也没能抑制住内心的冲动参与了其中，纷纷购入观望许久的心仪商品，唯有哪尼同学及其淡定。于是便有了下面这段对话：“哪尼，难道你就没有任何想买的东西吗？”“游戏不打折、模型不打折、漫画不打折，这个双十一对我而言没有任何意义。”“言之有理呀！”“那当然，不过还有一个原因是我太穷……”“这句才是重点吧喂！”

PS4 主机尚未发售，PS4 手柄却已经先行出现在了游戏店的柜台上。心痒难耐的小编们都想买一支手柄回来测试一番，但又苦于没有主机。见状稀饭同学灵机一动，说道：“我们可以用手柄接 PC 嘛！”众编不由得为稀饭的机智点赞，于是这之后的几天，这只 PS4 手柄便取代了稀饭那只坏掉的 PC 手柄静静地躺在了饭老板的电脑旁……

Email kuangye_ky：看了 333 期的“游戏名人堂”后觉得对汤姆·克兰西的人物生平以及作品介绍得相当赞，因而也萌生了阅读一下他的作品的想法。我看到你们有提到“影子写手”这事，因此想问下哪些小说是真正的汤姆克兰西创作的，而非汤姆克兰西授权的（not Tom Clancy's）？如果一一列举太麻烦的话，能给个参考网站之类的吗（我查的都是把他的作品混在一起介绍的），谢谢！

小小的一篇讣文和生平简介列不尽他的生平事迹和辉煌时刻，不过只要能够引起读者大人们的阅读兴趣，相信克兰西大神泉下有知也会感到欣慰吧。目前我也不知道有什么地方会详尽列出每一个克兰西作品是否就是代写，不过起码在维基百科列出的小说表中有注明哪些是他自己所作，哪些是与别人合写，读者大人们不妨去参照一下。

Email 自己：之前看了贵刊关于游戏及动漫里大土豪们的介绍，写得相当详细，但是小编们貌似漏了一个真 S 级土豪，那就是加菲猫的饲主——乔恩·奥波库。要知道加菲猫的饭量可是宇宙级的，那可是甩赛亚人几个银河系的饭量啊，但是明显乔恩同学不但能供得起加菲猫的饮食，还能顺带再养条小狗，而且从来没有见他担心过经济问题。所以乔恩同学绝对是一隐形大土豪啊。

虽然加菲很能吃，不过也就是一只猫，猫粮再贵也贵不过人吃饭吧？

这你就有所不知了，其实真要吃得贵，宠物的饮食花费可一点也不比人低，我家红茶一个月还要吃掉 500 块钱呢！

鉴于红茶的黑历史，你说的不是它把一叠十张的一百元一口啃掉了一半吧……

八老师拿钱喂狗，还是一百块，好上流！

红茶，快咬这几个满脑子糟糕念头的绅士！

为啥连我都咬！关我什么事啊！

Email abakemono：我想问一下小编们，什么样的来信才会被刊登到杂志上呀？请给我一个去努力的方向好不好？

上围丰满的妹纸来信一定刊登。

我女朋友来信一定了刊登！

综上所诉，这位读者你应该在身材方面多多努力，并尽可能地成为时雨的女朋友，那么便不愁来信不被刊登了。

你们几个够了，给我好好回答读者的问题！其实每位读者的来信我们都有认真观看整理，至于刊登与否并没有专门设置门槛，不过由于杂志页数限制的关系，我们会挑选一下比较有趣或者具有一定代表性的来信进行刊登，这位读者以后不妨在来信中多和我们分享一些趣事或感想，刊登的几率也会大大增加哦。

Email the_peace：小弟我读 UCG 也有多年，对小编们的文字功底很是佩服，自己也曾想过当小编，但我还是爱好世界和平的（真的）。前不久看到某小编用错“差强人意”一词，特此提个醒拍个砖砸个大石。原话已经忘了，大概意思是：“XX 出色，但销量却差强人意”。小编应该是想说，销量不尽如人意吧？但“差强人意”的意思是“大体上还能使人满意”，所以用错词了吧。

从内容上看，应该是制作排行榜的宇宙人中招了？

这，我语文老师死得早，不要怪我。

问题你前几天不还回老家为他庆生日么？

人艰不拆啊！

Email 自来熟：昨天和小朋友一起去市中心的游戏店打听预定 PS4 和 X1 的价格，一听到老板给出的报价，整个人都给跪了，看来首发就入是不太现实了，小编们估计一下到明年 2 月前能不能跌回标准价格啊？我真的很想玩《如龙 维新》啊……

毕竟是新机器首发，除非能从官方的渠道买，不然价格高企是难免的。如果想玩《如龙 维新》的话我建议你可以等明年 2 月 22 日，因为到时候日版机器发售，货源会相对变得更加充足，港版和美版的机器也会有所回落的。

或者你也可以多留意一下淘宝之类的购物网站，说不定能淘到价格公道的机器呢。

《FINAL FANTASY XIII》主题香港音乐会

著名游戏《FINAL FANTASY XIII》系列
作曲家滨涡正志首度访港演出！



香港艺术中心寿臣剧院

2013 年 11 月 23 日(星期六)晚上 8 时正

为庆祝新作《雷光再来 FINAL FANTASY XⅢ》在 2013 年 11 月 21 日推出，SOUND OF FAERIES 很荣幸邀请到《FINAL FANTASY XⅢ》(下称 FF XⅢ)的作曲家滨涡正志在 11 月 23 日到香港艺术中心寿臣剧院举行向《FF XⅢ》致敬音乐会。

"《FF XⅢ》系列"全球销量超过 600 万套，其中的原声音乐受到高度赞扬。滨涡老师将联同 IMERUAT 乐队在音乐会上演奏游戏中的精选音乐作品，令观众透过现场音乐感受《FF XⅢ》的世界。



滨涡正志和 IMERUAT 乐队介绍

滨涡正志在德国慕尼克出生，在日本东京艺术大学音乐系声乐科毕业，其后进入游戏厂商史克威尔艾尼克斯（SQUARE ENIX）工作。他为多套游戏作品创作音乐，当中包括《复活邪神：邪神领域》、《最终幻想 X》、《无限沙加》、《西格玛和声》和《FF XⅢ》。滨涡老师在 2010 年成立个人工作室 MOMOMUSIK，同年 5 月到法国巴黎举行个人音乐会，其后在瑞典参与集合众多任天堂游戏的管弦乐音乐会《传说 LEGENDS》。滨涡老师在 2011 年和歌手 MINA 组成乐队 IMERUAT。曾远赴波兰、法国和日本国内作巡回演出，并在 2012 年发行了首张专辑《BLACK OCEAN》。滨涡老师现在活跃于日本国内和海外，参与不同类型的音乐制作及演出。



滨涡正志(作曲家)





MINA(歌手)



MINA 出生于北海道带广市，在北海道原住民爱奴族文化中长大，从小接触和学习爱奴传统音乐及舞蹈。作为独立音乐人，MINA 透过音乐带出她对爱奴族传统文化的热情，并与滨涡正志组成乐队 IMERUAT。MINA 亦替《FF XⅢ》、《FF XⅢ-2》及《雷光再来 FINAL FANTASY XⅢ》演唱声乐部分。



桑野圣(小提琴)



桑野圣为日本著名小提琴家，同时活跃于电视游戏及动画音乐界。桑野成立的桑野弦乐组合曾在多套作品中演出，包括《忘却的旋律》。他亦为著名作曲家久石让及菅野洋子演奏。

他与滨涡老师合作无数，其中包括《无限沙加》、《武藏传》及《西格玛和声》。桑野亦在《FF XⅢ》原声大碟中演奏小提琴。

购买门票

场地：香港艺术中心寿臣剧院（邻近港铁湾仔站）| 日期：2013年11月23日（星期六）晚上8时正 | 票价：港币880元（A区），港币380元（B区）

（购买A区 $880门票的观众可参加演出后的签名会及在会场领取价值港币390元的最终幻想管弦乐蓝光BD专辑一张）

门票现于SOUND OF FAERIES网上商店（shop.sof.hk）及香港城市电脑售票网公开发售

适合六岁以上观众入场

网上购票 www.urbtix.hk　信用卡购票（852）2111 5999　门票查询（852）2734 9009

节目查询（852）2799 0310 / info@soundoffaeries.com / www.sof.hk

Email 飞头蛮：港服终于更新《胧村正》DLC啦，可真是等得我花儿也谢了、头也白了。于是赶紧下载回来，一进游戏，我去，真萌！等等，BOSS好像难了点？错觉错觉，继续打！我勒个去啊！这屁股＋眼珠造型的怪是闹哪样？莫非这就是传说中的屁○怪吗？香草社的各位同志们，你们的口味实在是有点重啊！

我第一次见到这个怪时也着实地震惊了一下，不对，与其说是震惊，不如说是…喷饭…？结果还没等我反应过来就被两位屁股怪左右夹击直接GAME OVER了。于是我特意去查了一下资料，日本传说中居然还真有这个怪，名叫“尻目”，翻译过来也就是那啥，嗯，大家懂的。外形就是游戏中描绘的那样，全身赤裸，菊花位置长了一颗眼珠，会用雷攻击。另外在传说中还特别标注了尻目只有在见到人时才会脱去衣服……警察叔叔，就是这个人！



Email Nomekop：前一段时间在微博上看到一条长图，上面写着近些年来玩家对游戏的一些变化。像是以前我们是好不容易才解开所有隐藏角色跟要素，现在则是买齐全部隐藏角色跟DLC等等，真是忧伤……但是当我看到最后一张图的时候，我又重新燃起了信心：10年前，时值少年的我们玩着《口袋妖怪》，纠结着到底我是要火主，水主还是草主呢？10年后，长大的我们仍然纠结着到底是火主，水主还是草主，能有这样的记忆真是太好了！好吧，我承认我绕了超大的弯子说我喜欢《口袋妖怪》，哈哈！还在冠军之路得瑟着呢！

我们仍未知那天所选的御三家究竟是火主、水主还是草主。

你咬到舌头了没？

也是啊，这几年下来，真是出现了不少的变化啊。不过说到最后，总有那么一款游戏能够这样拨动着你的心弦。

我的天，饭爷一下子变成文艺男青年了！

爷难得正经一次，你就不能配合一下吗！

一刀有话说（特别版）Vol.86



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，“游风艺苑”10月联合最佳评选获奖情况已经出来了。

优胜奖：Rainbow 3 数位板

获奖者：韦煜（广州）**作品**：7号《最终幻想8》

而获得参与奖的8名作者及作品分别如下：

莫开成（广州）	1号《怪物猎人4》	琛·美弟奇（昆明）	6号《马克西马》
刘世达（北京）	2号《虫族女王》	袁照辉（东莞）	8号《瞳》
八望龙崎（广州）	3号《原创少年》	亡灵 Chocobo（昆明）	9号《最终幻想14》
jian（广州）	5号《圆神》	ペコ（扬州）	11号《杯中少女》

他们将得到价值30元左右的精美ACG周边书籍。

好了，以上就是我们10月份评选活动的获奖情况。



在在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2013年11月最佳作品评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月AB两期杂志所刊登的这12幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上11月候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



1号

总第334期（2013年11B）
作品：《口袋妖怪X·Y》
作者：郑州（鲍昕）



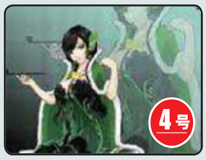
2号

总第334期（2013年11B）
作品：《绘影wp8060–Q拟人》
作者：浮桥（大连）



3号

总第334期（2013年11B）
作品：《佳能相机拟人》
作者：苏米猫（营口）



4号

总第334期（2013年11B）
作品：《友基G5拟人》
作者：六月莉莉（上海）



5号

总第334期（2013年11B）
作品：《友基新手绘板拟人》
作者：翔子_V（德宏）



6号

总第334期（2013年11B）
作品：《三公主和三红姬》
作者：jiushijiuye（本溪）



7号

总第334期（2013年11B）
作品：《Rainbow CV720黑款拟人》
作者：苍狼野兽（池州）



8号

总第334期（2013年11B）
作品：《PS4拟人》
作者：gedeng3（阳泉）



9号

总第334期（2013年11B）
作品：《友基数位板拟人》
作者：懒猫猫（烟台）



10号

总第334期（2013年11B）
作品：《联想笔记本拟人》
作者：蔗木（四会）



11号

总第334期（2013年11B）
作品：《三星手机拟人》
作者：gencao123（上海）



12号

总第334期（2013年11B）
作品：《Rainbow CV720白款拟人》
作者：昵–u–称（南宁）

Email Agila：最近在玩PS3上面的《妖圣剑士F》，游戏里的白发妹子的隐藏抖M简直太和我胃口了，Hara御姐不能更棒！可是……这游戏它掉帧啊！那网游一般的延迟怎么回事，还会瞬移啊！敌人在我进入地图之后过了好一段时间才传送过来啊！变身之后的BGM突然就燃了怎么回事啊！最谜的是，那些个素材咋刷咋不出来……我想掰盘（摔。

这可是天外的知音啊，找到志士了！这游戏掉帧掉得我连脾气都没有了，谁来拯救我的眼睛。

你在玩的时候还不是在那里笑，瞧你那乐呵劲儿。

这剧情还行嘛！抖M妹子什么的，跟踪狂什么的……

这中途混进什么奇怪的东西了……

www.dooland.com

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



最终幻想25周年纪念 作曲家精选CD 10套

8A 互动信箱礼品名单

大奖 北通特洛伊无线手柄
厦门 王勇方

一等奖 北通动力堡垒（迷你版）
汕头 李慧范　沈阳 金秉

二等奖 北通 HDMI 高清线
玉林 薛浩　广州 张鉴宇
天津 谭思奇

三等奖 北通微型USB数据线
上海 杨健楠　南京 何俊怡
北京 朱诗佳　上海 陈元
玉溪 刘威　昆明 林国超
北京 陈星锐　天津 孔嘉佳
无锡 沈琪　保定 孙奕凯

本期问题

回答以下问题即可参加抽奖！

一、你对本期杂志的总体印象如何，说说满意和不满意的地方。

二、你是否有去土豆网等视频网站观看 UCG 制作的视频节目？如果有，请务必提一下意见。另外我们也会制作 PS4、Xbox One 首发的系列视频，敬请期待！

（本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 12 月 1 日，平信快递以发件日为准。）

1 **电子邮件：** ucg@ucg.cn

2 **邮政信件：** 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编： 730000



Email 自古红蓝出 CP：作为一个腐女，看到《战国 BASARA 4》居然给真田幸村做了一套苍龙款的服装时，我整个人都热血沸腾了！Capcom 真是太懂女性玩家了，就冲这服务精神也得买个两份支持一下呀！顺便连浅井长政都回来了，这是要上演二夫争一妻的战国年度大戏么？制作组你们真的有考虑过阿市姑娘的感受吗……

Capcom 给幸村做的苍龙装甚至连背后的图案都变成了和伊达政宗配套的，这绝对是个阴谋。

Capcom 你们有考虑过小十郎的感受吗！

说到浅井家，最近还更新了新角色"京极玛利亚"，剧情截图里还与阿市一起争夺自己的弟弟浅井长政。

这就是织田家的贵圈真乱系列。

Email 圆润的滚滚：《MH》里的大怪鸟真是好萌好可爱，发怒起来的模样叫人好想搂到怀里，真想养一只在家里当坐骑啊！猎人们应该都挺喜欢大怪鸟的吧？但我由衷地希望以后某一作《MH》能搞个大怪鸟的逆袭，最终 BOSS 是个超稀有种的大怪鸟亚种，为当初那些惨死在猎人刀下的同伴们报仇雪恨！

其实在《MH4》里这一幕完全可以实现，你只要把大怪鸟的工会任务刷到 100 级，那么就可以感受到什么叫怪物的逆袭和猎人的惨死了。

谁没事会把大怪鸟刷到 100 级啊！

那可不一定，这才真的叫爱得深沉，我还看过 100 级公会任务的蓝跳跳呢。

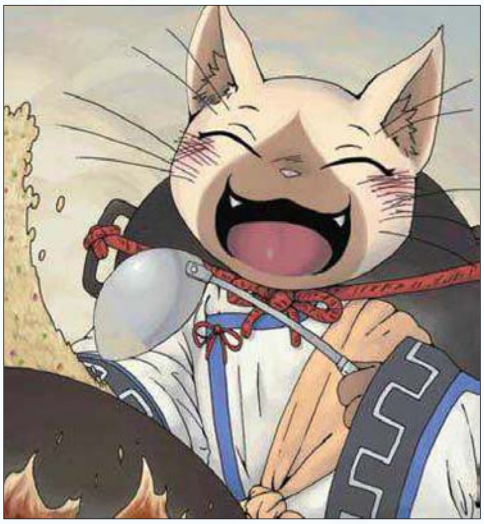
如果工会任务里有碎龙的话，看板娘是不是也会求着我把碎龙刷到 100 级？

这是多么扭曲的爱啊。

Email 阿什利杨：周围没什么朋友联机打《MH4》，所以平时只能联网寻找善良的小伙伴们打野队。久而久之，总结出了几条玩家们常用的输入语，出现率最高的是《半泽直树》里的名台词"加倍奉还"，一般是出现在猫车之后；还有"打完这一场我就要回老家结婚了"，大多是指一会儿就要下线；还遇到过中国玩家的"屌爆了"和"这游戏能玩？"，一想到要用日语输入法把这段中文打出来，就不由得对各位猎人们心生敬佩。

说起这个，我想起一次残酷的经历。TGS 时趁休息和路人组队升到 HR4，猫车时队长来了句帅气无比的"倍返しだ！"，于是我回应"100 倍返しだ！！"，其他同伴跟着附和"おおおおおお！！"，一时燃到泪奔。于是下个任务，这些营业二部的绅士们只用 1 秒钟就抢走了所有应急药，包括我那份，然后就没有然后了……

其实我比较佩服的是九老师你能用 3DS 那么蹩脚的输入方式打这个，咳咳，其实这个是定型文，可以先打好然后在任务中直接选择就是了。你也可以试试看哦。我个人还是蛮喜欢《怪物猎人 4》的联机氛围的，虽说偶尔还是会遇见划水的人，但是和不认识的人一起打打招呼，一起加油的感觉很棒！



小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！

By 小瑟



山友50公里徒步 我们在路上



八重樱

本期个人签名

香草社简直是在考验手残党的耐心！

★《雷神2》观后感：编剧大概只想着怎么去编兄弟情讨好观众了，反派角色的存在感几乎为零。看完后你要问我反派干了些什么我已经不记得了，只记得他们长得比较像……天线宝宝？汤姆·希德勒斯顿神演技，不愧是皇家戏剧艺术学院的毕业生，把洛基那种矛盾的性格刻画得入木三分。顺便，我是在看完《雷神2》后才得知女主角的扮演者娜塔莉·波特曼就是当年我超级喜欢的电影《这个杀手不太冷》里的小萝莉，不由得悲从心中来，萝莉长大果然是比英雄迟暮还要叫人悲伤。神马？你说娜塔莉也是神演技派？我知道啊，可是我只控萝莉，和有没有演技没关系……

最近电影圈的几位新男神貌似都是马脸系的，比如“洛基”汤姆·希德勒斯顿、比如“福尔摩斯”班奈狄克·康柏拜区、再比如“精灵王瑟兰迪尔”李·佩斯，国字脸美男一统天下的时代终于要结束了么？

P.S.，去刷《雷神2》首映式时居然还偶遇了一位有着十年读龄的老读者，一下子就被认出来让我受宠若惊。

☆最近UCG编辑部的狩猎小分队日益壮大，实在是可喜可贺。但随着几位大腿HR突破200，他们上线的次数也越来越少，不禁让我感到阵阵焦虑。大腿们我们还是好♂朋♂友对不对？



纱迦

本期个人签名

回レ回レ回レ
回レ回レ回レ
回レ回レ回レ

★首先要恭喜恒大夺冠！可惜没有时间，不然定要亲临现场见证这历史性的一刻啊！接下来还有世俱杯，希望真能遇上我大拜仁！

★2013年的网球比赛基本结束了，费德勒今年的战绩比较糟糕，冠军差不多都被德纳两人瓜分。生老病死是自然规律，再牛的天王也有归隐山林的时刻，只希望我牛在退役前把自己的记录再拔高点儿。

★柏原崇来中国开了微博，我被身为柏原崇铁杆的LP逼着转发了他的数条微博，结果引来不少好心人的回复。回复内容基本上都是“被盗号了？”这种，还有人直接联系我说他认识新浪的人、可以帮助找回号来。搞得我哭笑不得，不过总算是完成了LP大人的任务，获得了一顿高档自助餐的奖励。（笑）

★《横行霸道Ⅴ》还没搞完，《COD幽灵》又出了，可是我《无双大蛇2终极版》还没买呢！然后Xbox One也要出了，我还要在上面打《刺客信条Ⅳ 黑旗》和《丧尸围城3》呢！（谜之声：“你不是说不冲首发吗？”好心人：“他肯定是蹭编辑部的啊！”）年底的时间一下子就用光光了。等等，突然发现发售表上还有个《真·三国无双7猛将传》！我……我等到明年再打PS4版！



宇宙人

本期个人签名

兵长说的那句“不到最后就不知道结果。”最近有深刻的体会……

☆截稿之后《噬神者2》就发售了！这游戏大概是今年最期待的PSV游戏了吧，编辑部也有至少4个人定了游戏，看来正好能组个队——虽然之前发布的还有TGS上公开的两个试玩版有点令人失望，最糟的情况可能还没《讨鬼传》好玩的样子？其实这不重要，要是真的像传闻那样不能联网对战，而且也不打算追加联机补丁的话那就是大作死了。

★截稿前一天因为太忙的关系，晚餐只好让饭老板他们先煮好，然后我再过去吃饭并且负责洗碗。当我走进饭老板宿舍之后顿时就闻到一股焦味，于是我就马上吐槽饭老板肯定又把饭菜煮黑暗了。饭老板解释那是上次不小心煮焦了咖喱。但我印象中这几顿都没吃过咖喱，而且我也没缺席过饭局，越想越觉得不对劲，然后就问饭老板我们到底什么时候吃的咖喱了？他想了一会儿，然后说是上次去宜家回来的时候吃的，那时候我不在。我顿时就感到卧了个大槽！这不都快一个月前的事情了么！这玩意能吃!?

（P.S.饭后，饭老板把剩下的咖喱和其他菜倒进一个碗里，满意地说了一句：“明天的午餐搞定了！”）



伽蓝

本期个人签名

Looooooooooooooop，生活差不多也就这个意思。

又一次主机换代喽，反正首发我是从没考虑过，因为不光本世代主机的游戏我都还没玩够，而且本世代主机出现的各种问题我还有些后怕，最关键的一点还是软件阵容的匮乏，除了“高清版跨平台”游戏外，原创游戏实在是太少了，但由于职业的特殊性能够第一时间近距离接触也算一种小幸福，届时我们也将为各位读者带来最详尽的新主机评测，敬请期待！

之前从来没有买过光盘游戏的数字版，但《CODG》的数字版确实让我小恶心了一把，当你满心欢喜下完了7G的游戏本体，进入单机部分却会提示缺少2G单机模式内容，请下载后进行游戏，那请问之前下载的是什么？话说回来，不知不觉“《COD》系列”已经连续打了好多年，从当初的“哇塞，惊艳！绝赞！”到近几代的“哦，这里应该会有个爆炸场面吧？果然……”单机大片级叙事感越来越弱，联机部分换换强势武器和连杀奖励几乎不变，反正我觉得是越来越不好玩了……

在连李克强同志都给予高度肯定的双11购物狂欢节中，基本上我打开淘宝也就是因为肩负了帮家里女性同胞付款的重任，因为我觉得这种“4倍原价打3折”的购物节优惠活动实在太调戏人的智商，而且由此带来的物流大塞车简直就是消费者自讨苦吃。当然，我还是买到了感觉真正实惠的商品，那就是……迅雷半价年费会员，虽然买了还是借给别人下美剧居多（泪）。

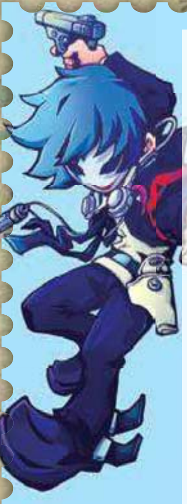
读编交流 小编寄语

◆终于还是忍不住让家人把《歌姬计划F》的控制器给我寄了过来，终于又可以享受“啪啪啪”的快感啦！不过这东西发出的响声着实有点大，因此我一般会挑人少的时候或者干脆把房门关紧后再玩，以免沦为扰民的罪魁祸首。可惜国内一直都没引进《歌姬计划》的街机版，要不然我就可以在机厅里肆无忌惮地“啪啪啪”了。

◆之前说过我个人很喜欢《重力异想世界》，因为它对开放式世界和线性故事流程间的平衡度把握得非常巧妙，自由却不脱缰。所以这次对《秋叶原之旅2》也有不少的期待，不过上手后才发现游戏依然和前作一样，是一个需要频繁换区读取并且一点也不开放的秋叶原，加上游戏中存在着各种小问题，真是让人对日本厂商的技术力捏了把汗。还好游戏里各种恶搞的设定还算有趣，达成与妹妹一起洗澡事件的那一刻真是成就感十足，大家可以参照本期的攻略尽情调戏可爱的妹妹。当然我得声明一下：我不是妹控。

◆近日看到一条微博，大意就是想买脱衣、亲吻、生孩子这三款PSV游戏，熟悉这些作品的玩家应该知道分别对应的是《秋叶原之旅2》、《救世之吻》以及《产子救世录2》。而将“脱衣、亲吻、生孩子”连起来看实在有些微妙。不过其实这并不算重点，重点是在这些游戏里你可以“脱(男人)衣”、“(和男人)接吻”、并“(和男人)生孩子”，真是太令人绝望了。

◆只要是周一到周五的正常工作日，家乡的小伙伴QQ群里总是非常热闹，尤其是一到午饭时间，点餐党层出不穷，而看着他们一个又一个地报上家乡特色小吃的时候，再想想一会儿只能在编辑部附近的无良餐厅随便对付，便不由得悲从中来。看来等12月底高铁开通后，一定得先回家一趟饱饱口福。



哪尼

本期个人签名

阿恋好萌！

●回家和儿子团聚了几天；看了《灌篮高手》高清版的直播；“路过”了自己35岁的生日；参加了香港的PS4发布会；冷静地度过了双11，没有任何冲动消费；另外双11还是PS3发售七周年以及《游戏·人》第52辑上市的日子，而在此之前的一天，是《Shinobi 忍》发售十一周年纪念日……虽说这段时间惟一打的游戏是《胧村正》的DLC，但这半个月对我来说也是实实在在的丰富多彩。

●【35岁宣言】35年前开始呼吸，29年前与游戏结缘，15年前提笔投稿，11年前转职编辑，4年前初为人父，3年前肩负重担。体重随奖杯增加，容貌同经验变老，UCG当年的三井寿如今已成安西教练。只要“我想打游戏”的愿望不改，那梦想便不会偏离最初的轨道！十年后，希望我还是大家熟悉的那个拿着手柄的胜负师。

●跑了两天步，浑身酸疼，我记得十几年前可不是这样的！不过体重终于有了不再上升的错觉，我对这种结果表示满意。



胜负师

本期个人签名

活到老，玩到老！

★为了迎接即将到来的《噬神者2》而开始拿起PSV恶补《噬神者 爆裂》，意外地陷入了无限刷神兽头的死循环里导致至今难度3都没通关。之前预定了Ebten的《噬神者2》限定版，原本打算就这么慢慢刷神兽头等游戏的，结果其他店铺限定的特典公开之后就感受到了钱包出血危机，再三挣扎之后……最后还是又买了一份Animate限定版，为了那张海报。

★由于最近“《传说》系列”都没有新动静于是就只好专心地玩手机页游《羁绊传说》，令人惊喜的是最近的活动里有《风雨传说》的内容，而且男女主角凯乌斯和露比亚还享受到了新图的待遇，感动之下专心做活动任务。目前已经拿到了一张UR+卡和三张UR卡。不知道PSV上的“《传说》重制三部曲”最后一弹什么时候才能放出消息。

★《高达创战者》第6集无论是会长在加布罗场景的射击练习还是后半段BuildStrike与ZakuAmazing的单挑战斗都让人热血沸腾，感受到了制作人员们对高达的那份深深的爱。中间那一闪而过的Exia的右脚精细得让人咋舌，不愧是黑田洋介自家的亲生儿子。



秋沙雨

本期个人签名

限定版穷三代，南梦宫贫一生

【秋泳】原本想着天气渐冷，10月份大概就是我最后一次游泳了，没想到本月初狼来了竟然某天夜里7点多钟的时候打电话问我要不要去游泳，当时在回答之前还禁不住犹豫了一下，因为此前10月的两次夜泳时我都发现水温低得吓人，游起来体力消耗颇大，第二天都缓不过来。但想着再不游的话，泳池到12月就要关闭了，便一咬牙答应下来。当天其实气温尚可，还有点偏热，穿着泳裤在泳池旁热身时没觉得怎么样，一下水几乎被当场冷尿，瞬间有种翻身上岸跑去洗热水澡的冲动。不过入场费都给了，不游一趟实在对不起钱包，最后还是乖乖地游了起来。

老实说，刚开始的前十秒我简直觉得如同身处冰窖，就算故意放缓了动作，还是觉得手脚都被冻得有点不利索。但游着游着就开始渐入佳境，身体逐渐发热，呼吸也开始变得均匀。实验性地游了一圈，发现没有什么不适后，我竟然一口气游了足足三个来回，远超以往成绩。而且因为在水里一停下来就有身体失温的感觉，所以上岸喝了口水后，我打算一鼓作气再来个三回。没想到才游了一个来回，反而是泳技和体力都明显高我一截的狼来了大喊受不了要撤退，我便只好草草爬出泳池更衣去了。

待我在更衣室洗完一个热水澡，身体外部温度回暖，加上运动带来的血液循环加快，浑身暖洋洋的好不舒服，倒是狼来了洗了半天竟然还喊头晕，让我莫名其妙。后来仔细一问，原来他饭都没吃，加完班就直接约我去游泳，低血糖加上低温带来的体力消耗，没几个来回就扛不住了，回头吃了一顿麦当劳才缓了过来，不过他塞了一肚子垃圾食品，这回泳算是白游了。

综合这次经历，我建议各位读者有条件不妨试试在这个时节游泳，有着和夏日时不一样的感觉，但请记得在游之前吃饱饭，不然随时有可能HOLD不住哦。



稀饭

NOWPLAYING

突然有点想买2DS，不过更盼老任别再搞什么锁区和账户绑定机器这种跟用户过不去的事情了。

【游戏BUG】这次《BATTLEFIELD 4》单机战役的BUG非常多，刷不出敌人的现象最多。好多次都是跑了好几个存档点才突然一堆敌人出现。其次就是卡在某个地点不继续触发剧情，而且还有类似收集BUG的现象发生。不管游戏做得多好，出现了BUG就好像在一盘菜中吃到了蟑螂，再好吃的东西也吃不下去。

【新参者】拖了许久，总算把上次在日本买的原版《新参者》读完。我很喜欢这样的故事叙述方式，由几个独立但又有共同核心的故事构成，每一个看似互不联系的调查，都会把一个普通家庭所遭遇的琐事展现出来，而且这些都是我们在生活中可能会遇到的问题。有时候会觉得，或者我们的一个小决定，就会发展成大问题。推荐给喜欢侦探类小说的读者们。

【MH4】在截稿前夕，《怪物猎人4》推出了新的补丁。这次补丁针对的是修改的任务的内容，不更新将不能联机。我表示对于这点非常欢迎，要让一款游戏的网络联机保持较长的吸引力和生命力，公正的游戏环境是必不可少的，任何一款带有联网要素的游戏均是如此。

【绅士】说起最近编辑部的大事，就是见证了新一代“绅士”的诞生。前段阵子哪尼同学看到《产子救世录2》能和男人生孩子时就表示兴致勃勃。当大家在吐槽《救世之吻》能和男人接吻时，他的反应最为激烈。在这次《秋叶原之旅2》的攻略过程中，他还专门抽出一个下午的时间研究怎么和妹妹一起洗澡。这些行为都让编辑的“绅士们”望尘莫及啊。



时雨

本期个人签名

哪里有人会喜欢孤独，不过是不喜欢失望罢了。

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为

2013.11.12-2014.2.27

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

红色字体为注目游戏

蓝色字体为中文版游戏

不知道各位读者对本期的攻略特刊还满意吗？最近的多款大作确实非常给力，无论什么机种都能体验到游戏大作所带来的乐趣，UCG 今后也会继续以制作高质量的攻略为标准，为玩家们攻关提供有益的信息。说回主机信息，相信读者们在拿到本期杂志的时候，PS4 已经发售了，Xbox One 也即将发售，玩家们已经拿定主意购买哪一台了吗？不管是什么阵营，首发的游戏阵容都是非常丰富的。当然，本世代的主机依旧还会有不少给力的游戏发售，玩家们可以参照发售表，选择自己喜欢的游戏入手。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 11 月					
12 日	BATTLEFIELD 4	BATTLEFIELD 4	EA	主视角射击	美版
12 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
12 日	FIFA14	FIFA14	EA	体育	美版
15 日	杀戮地带 暗影坠落	Killzone: Shadow Fall	SCEA	主视角射击	美版
15 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
15 日	乐高 漫威英雄	LEGO Marvel Super Heroes	WB Games	动作	美版
15 日	Knack	Knack	SCEA	动作	美版
15 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
15 日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
2013 年 12 月					
17 日	杀戮地带 暗影坠落	Killzone: Shadow Fall	SCE	主视角射击	中文版
17 日	Knack	Knack	SCE	动作	中文版
17 日	真・三国无双 7 with 猛将传	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	中文版
17 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	中文版
2014 年 2 月					
22 日	出击飞龙	ストライダ－飞龙	Capcom	动作	日版
22 日	真・三国无双 7 with 猛将传	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
22 日	如龙 维新	如龙 维新！	SEGA	动作冒险	日版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 11 月					
14 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
19 日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	中文版
2014 年 2 月					
1 日	神鬼寓言 周年纪念版	Fable Anniversary	Microsoft	动作角色扮演	美版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
25 日	恶魔城 暗影之王 2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	剑之街的异邦人	角色扮演			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 11 月					
14 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
19 日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
20 日	怪物猎人 边境 G	モンスタ－ハンタ－フロンティア G ビギナ－ズパッケ－ジ	Capcom	动作	日版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	中文版
21 日	新・萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物語 ～ア－ランドの炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
28 日	魔界战记 D2	ディスガイア D2	日本一	策略角色扮演	中文版
28 日	无双大蛇 2 终极版	无双 OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	中文版
28 日	真・三国无双 7 猛将传	真・三国无双 7 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	超级机器人大战 OG 无限战斗	ス－パ－ロボット大战 OG INFINITE BATTLE	NBGI	动作	日版
2013 年 12 月					
5 日	解放少女 SIN	解放少女 SIN	5pb	文字冒险	日版
5 日	GT 赛车 6	グランツ－リスモ 6	SCE	竞速	日版
5 日	GT 赛车 6	グランツ－リスモ 6	SCE	竞速	中文版
12 日	信长的野望・创造	信长の野望・创造	Koei Tecmo	策略	日版
19 日	龙背上的骑兵 3	ドラッグ オン ドラグ－ン 3	Square Enix	动作角色扮演	日版
19 日	真・高达无双	真・ガンダム无双	NBGI	动作	日版
26 日	最终幻想Ⅹ / Ⅹ-2 高清重制版	ﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼﾞ－Ⅹ / Ⅹ-2 HD ﾘﾏｽﾀ－	Square Enix	角色扮演	日版
2014 年 1 月					
23 日	战国 BASARA4	战国 BASARA4	Capcom	动作	日版
23 日	龙珠 Z Z 之战	ドラゴンボ－ル Z BATTLE OF Z	NBGI	动作	日版
2014 年 2 月					
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
6 日	超级女主角战记	超ヒロイン战记	NBGI	策略角色扮演	日版
22 日	如龙 维新	如龙 维新！	SEGA	动作冒险	日版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
25 日	恶魔城 暗影之王 2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版
27 日	影牢 暗域公主	影牢 ～ダ－クサイド プリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 11 月					
21 日	太鼓的达人 Wii U	太鼓の达人 Wii U ば～じょん！	NBGI	音乐	日版
21 日	超级马里奥 3D 世界	ス－パ－マリオ 3D ワ－ルド	Nintendo	动作	日版
2013 年 12 月					
11 日	怪物猎人 边境 G	モンスタ－ハンタ－フロンティア G ビギナ－ズパッケ－ジ	Capcom	动作	日版
2014 年 2 月					
1 日	Wii Fit U	Wii Fit U	Nintendo	体育	日版
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	猎天使魔女 2	动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 11 月					
14 日	星霜的女战士	星霜のアマゾネス	Arc System Works	角色扮演	日版
14 日	徽章机器人 DUAL	メダロット DUAL	Rocket Company	动作	日版
	甲虫版・锹形虫版	カブト Ver・クワガタ Ver			
14 日	大合奏！乐团兄弟 P	大合奏！バンドブラザ－ズ P	Nintendo	音乐	日版
14 日	职业进化足球 2014	ワ－ルドサッカ－ウイニングイレブン 2014	KONAMI	体育	日版
21 日	海贼王 无尽世界 红	ワンピ－スアンリミテッドワ－ルド レッド	NBGI	动作冒险	日版
28 日	初音未来 未来计划 2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	音乐	日版
28 日	假面骑士 旅行者战记	仮面ライダ－トラベラ－ズ战记	NBGI	动作	日版
28 日	难攻不落三国传 蜀与时光的铜雀	难攻不落三国伝～蜀と時の铜雀～	Klon	策略	日版
2013 年 12 月					
5 日	闪电十一人 GO	イナズマイレブン GO	Level–5	角色扮演	日版
	银河 大爆炸・超新星	ギャラクシ－ビッグバン・ス－パ－ノヴァ			
5 日	机灵粉碎者	ガイストクラッシャ－	Capcom	动作	日版
5 日	勇气原点 完全版	ブレイブリ－デフォルト フォ－ザ・シ－クウエル	Square Enix	角色扮演	日版
5 日	进击的巨人 人类最后之翼	进击の巨人 人类最后の翼	Spike Chunsoft	动作	日版
12 日	智龙迷城 Z	パズドラ Z	GungHo Online Entertainment	益智	日版
12 日	小镇物语	ホ－ムタウンスト－リ－	Toybox	模拟经营	日版
19 日	我是航空管制员 机场英雄 3D	ぼくは航空管制官 エアポ－トヒ－ロ－3D	Sonicpowered	模拟经营	日版
	新千岁 With JAL	新千岁 with JAL			
26 日	塞尔达传说 众神三角力量 2	ゼルダの伝说 神々のトライフォ－ス 2	Nintendo	动作	日版
2014 年 1 月					
30 日	斗神都市	斗神都市	Imageepoch	角色扮演	日版
2014 年 2 月					
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
13 日	魔笛 新世界	マギ 新たなる世界	NBGI	动作角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	海王	动作冒险	2013 年冬	马里奥聚会	动作
2014 年内	恶魔幸存者 2 破纪录	策略角色扮演			

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 11 月					
19 日	BATTLEFIELD 4	BATTLEFIELD 4	EA	主视角射击	美版
19 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
19 日	FIFA14	FIFA14	EA	体育	美版
22 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
22 日	极限竞速 5	Forza Motorsport 5	Microsoft	竞速	美版
22 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
22 日	崛起 罗马之子	Ryse: Son of Rome	Microsoft	动作	美版
22 日	乐高 漫威英雄	LEGO Marvel Super Heroes	WB Games	动作	美版
22 日	猩红飞龙	Crimson Dragon	Microsoft	射击	美版
22 日	丧尸围城 3	Dead Rising 3	Capcom	动作	美版
2014 年 2 月					
25 日	神偷	Thief	SquareEnix	动作冒险	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 11 月					
14 日	噬神者 2	ゴッドイ－タ－2	NBGI	动作	日版
21 日	新・萝萝娜的工作室 起始的物语	新・ロロナのアトリエ はじまりの物語～	Gust	角色扮演	日版
	阿兰德的炼金术士	ア－ランドの炼金术士～			
22 日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	美版
22 日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	中文版
28 日	白色相簿 2 幸福的另一侧	WHITE ALBUM2 幸せの向こう側	Aquaplus	文字冒险	日版
28 日	真・三国无双 7 with 猛将传	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	罪恶少女 邀请函	クリミナルガ－ルズ INVITATION	日本一	角色扮演	日版
2013 年 12 月					
19 日	薄樱鬼 镜花录	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	文字冒险	日版
19 日	真・高达无双	真・ガンダム无双	NBGI	动作	日版
19 日	剧场版 魔法少女小圆	剧场版 魔法少女まどか★マギカ	NBGI	动作	日版
	战斗五芒星	The Battle Pentagram			
26 日	最终幻想Ⅹ / Ⅹ –2 高清重制版	ファイナルファンタジ－Ⅹ / Ⅹ -2 HD リマスタ－	Square Enix	角色扮演	日版
2014 年 1 月					
23 日	歌组 575	うた組み 575	SEGA	音乐	日版
23 日	龙珠 Z Z 之战	ドラゴンボ－ル Z BATTLE OF Z	NBGI	动作	日版
23 日	东京新世录 行动深渊	东京新世录 オペレ－ションアビス	Cyberfront	角色扮演	日版
30 日	魔界战记 4 重生	魔界战记ディスガイア 4 Return	日本一	策略角色扮演	日版
2014 年 2 月					
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
6 日	超级女主角战记	超ヒロイン战记	NBGI	策略角色扮演	日版
27 日	影牢 暗域公主	影牢 ～ダ－クサイド プリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版

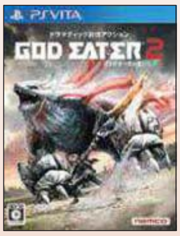
其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	终极地带 高清合集	动作			

11.14 噬神者 2

攻略预定

多机种 动作 ■NBGI ■对应机种为 PSV、PSP 推荐度 A



几经跳票,《噬神者 2》终于要在 11 月 14 日发售了。作为多人狩猎游戏的后起之秀,《噬神者》以其极具特色的高速狩猎系统和世界观设定征服了许多玩家。此次作为续作登场的《噬神者 2》不仅在画面表现上（PSV 版）有了大幅的进化，新要素也是层出不穷。本作的故事设定在前作的 3 年之后，玩家将会作为特殊部队“布莱特”中的一员，与新同伴们一起再次踏上征程。游戏追加了两种全新的武器——长枪及喷射锤，并引入了武器技能系统，让原本爽快的手感有了更多的变化。而前作中的角色们亦会在本作中登场，让人非常期待。

11.15 杀戮地带 暗影坠落

PS4 主视角射击 ■SCE ■无对应周边 推荐度 A



海尔刚星人的家园已经在之前的《杀戮地带》三部曲中毁于一旦，现在，他们被迫生活在敌人的星球上，整整三十年间，过着严酷而耻辱的生活，隐忍地等待着下一次崛起的时刻。如今，随着一次对维克塔居住区的袭击，海尔刚星人的反击再次打响，曾经的悲剧又将再次重演，还是这一次他们将会取得胜利？一切尽在本作的故事中。游戏元素方面，游戏的战斗系统进行了大更新，玩家能够借助 PS4 手柄的触控板指挥无人机进行各种支援，手上的武器能够变换射程，护甲还搭载了子弹时间系统，战斗力直线提升。

11.22 丧尸围城 3

XBOX ONE 动作冒险 ■Capcom ■无对应周边 推荐度 A



《丧尸围城》系列”依靠特有的开放世界和丧尸题材，赢来了大批粉丝。最新作的《丧尸围城 3》将依靠新主机平台闪亮登场。依靠更为强大的机能，画面解析度和精细度有了大幅度的进化，对于开放世界的刻画也更加细致，本作的地图也超越 1 代和 2 代两个地图，更是两个世界之和的数倍大小。同时，本作还加入了超级组合系统，多样化的武器和载具搭配是玩家在丧尸世界中生存的法宝。多结局和完善的多人在线模式也势必能让玩家们消耗大量的时间。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

由于杂志内容调整，游风艺苑上期暂停了一次，本期我们给大家带来的是与栏目赞助商“友基科技”共同举办的数码产品拟人活动的大特辑，稿件中除了友基的数位板化身各种帅哥靓妹外，还有包括主机及其他数码产品的拟人作品，大伙儿感受一下。另外，前一段我们收到了几张逾期退回的稿费汇款单，经查全都是暑假期间汇至学校地址的。这里提醒各位，若在临近假期前投稿，最好能够留家里的地址。最后，10月评选获奖名单及11月候选作品资料，请参阅“读编往来”栏目里的“一刀有话说 特别版”。各位拿到杂志时11月评选投票页面应该已在ucg.cn上线，为自己心仪的作品投下一票吧！



大连·浮桥

其实和机甲美少女类的作品类似，数码产品拟人也要求产品本身的特征能够与人物形象进行关联。右图这款黑色数位板四周的快捷按键便是其最明显的特征之一，于是作者将其处理为荧光绿，并让MM在板子上翩翩起舞，巧妙地营造出轻灵柔美的感觉。





营口·苏米猫

如果不是胸口那5个明显的字母和镜头图样，可能很多朋友很难把左图与该品牌相机联系起来，不过这枚萌系金发小萝莉以及手上的挂绳倒是很能说明问题——小巧、听话、功能强大，足够啦！



上海·六月莉莉

右图这位美丽的御姐是什么来头？那傲气十足的眼神、嘴角的浅笑以及端着烟袋锅子的芊芊玉手，无不流露出君临天下的气质。好吧，这款板子也算得上是友基的旗舰产品了，难怪拟人版如此美貌与霸气并重……

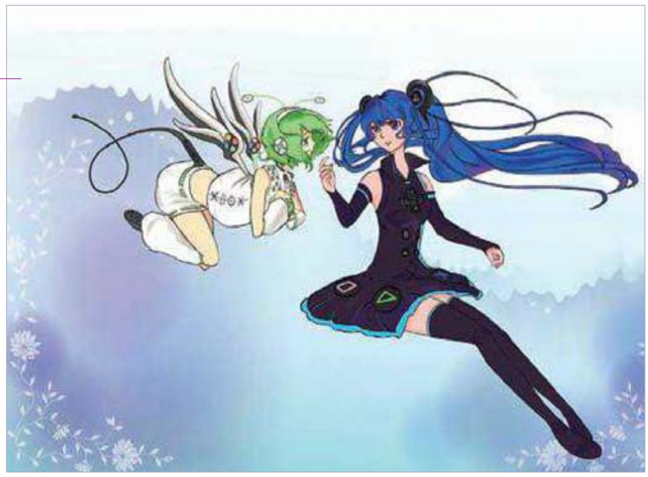
郑州·鲍昕

似乎很久没有画手投来关于《口袋妖怪》系列”的同人稿件了，不过上图这张《口袋妖怪X·Y》反派LYSANDRE的肖像还真是让人眼前一亮。作品不仅准确还原了游戏中的角色造型，精美写实系画风也让人物显得更加威武。



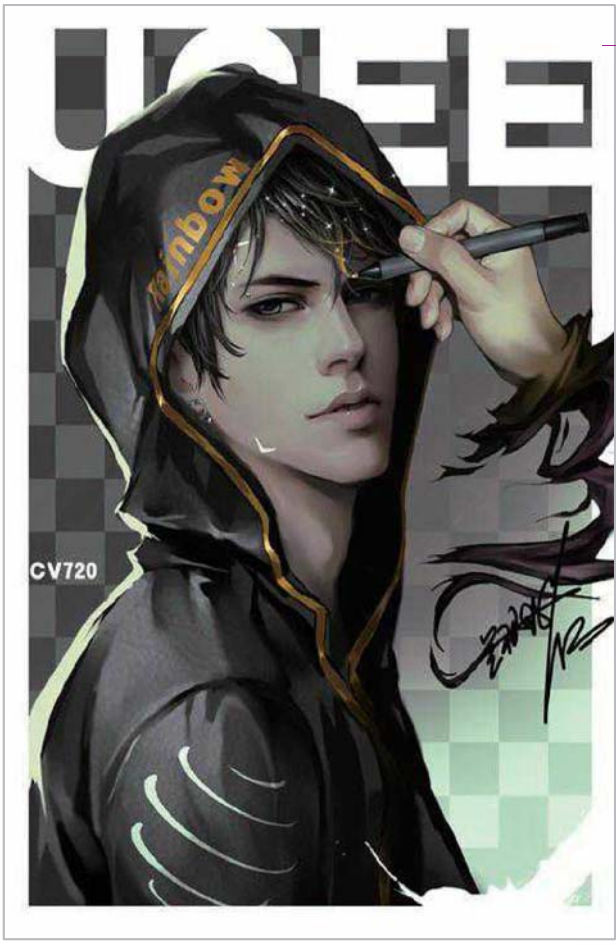
本溪·jiushijiuye

既然是数码产品拟人，自然少不了主机美少女的身影。右图中的“三红姬”与“三公主”，人物神态与动作细节都被刻画得非常到位，画面颇具叙事感。或许两位在感慨时光飞逝，转眼一代新机即将换旧机了吧……



德宏·翔子_V

一幅构思及成品效果上都颇见心思的优秀拟人稿件，不仅整体观感出众，而且画中少女清纯中略带羞涩的神态，也正应了新手绘版的产品定位，实在是非常有心的作品呢！

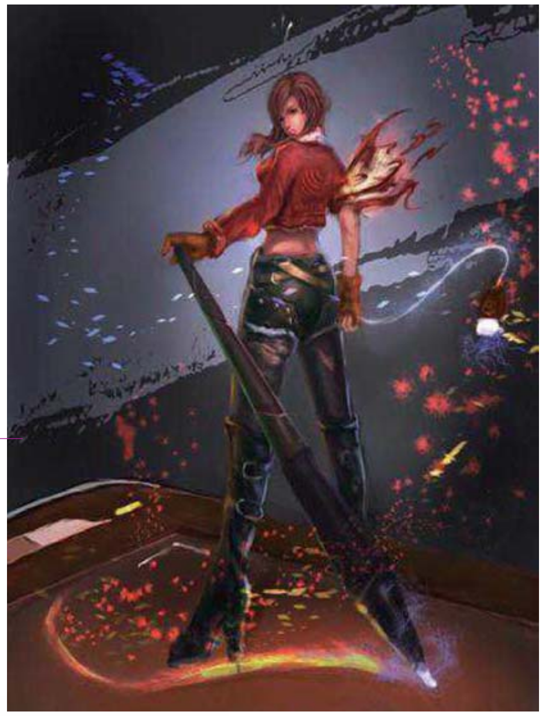


池州·苍狼野兽

在本次收录的这批数码产品拟人稿件中，左图是最具“封面感”的一幅，自然也是最能吸引眼球的作品之一。而且，除了人物帅气的外形能够让不少颜控MM感到无比受用外，人物的黑色系服装与黑款数位板的呼应，以及图中这只手握丹青妙笔的“神之手”，也都是作品的亮点。

烟台·懒猫猫

或许大家还记得在前一段“游戏角色性转”活动中那幅颇具人气的“奎奶”。这次作者带来了一幅在视觉冲击力方面下足了工夫的稿件。火辣的整体基调搭配MM冷艳的气质，构成了一幅具有“冰火两重天”特色的高质量作品。





四会·蔗木

既然是数码产品拟人，自然也少不了笔记本电脑了。左图这对拥有近未来科幻造型的少男少女来代表这款国货本子，倒也恰如其分，毕竟该品牌的形象还是颇有活力的。



南宁·呢-u-称

如果不仔细看图中的文字介绍，可能很难相信原来上图这位小清新路线的白裙MM与左上角那位黑衣酷哥其实“代言”的是同一型号的黑白两款数位板，看来有时候颜色真的很能代表产品的气质啊！



阳泉·gedeng3

次世代即将来临，PS4将带来怎样的全新游戏世界呢？想必起码应该是外星科技满天飞吧！可能正是基于上述思路，“四公主”的拟人造型就成了上图这样，好吧，其实容貌上再接近地球人一些就更好了……

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



上海·gencao123

某热销品牌的智能手机如今已在市场份额上比竞争对手占有了明显的优势，而产品给人的感觉也是硬件强大、外形出色，不过假如可以像图中这位妹子一样体贴周到地提供服务的话，相信会瞬间垄断整个市场吧（笑）。



罗马之子，
义无反顾，
陌路前行。
漫长的征战永无止境，血腥杀戮中隐藏着真相。
孤独的战士展开远征，为了国仇也是为了家恨，
崛起 罗马之子
Ryse: Son of Rome
机种：Xbox One
类型：动作
发行：Microsoft Studios
发售日：2013 年 11 月 22 日



《怪物猎人4》狩猎攻略本

大16开200页以上+影像DVD光盘 实用与收藏兼备的《MH4》攻略宝典

系统全解析

从角色创造到深度挖掘要素，
向你解析系统的方方面面。

怪物实战打法

详实的怪物讨伐攻略，
即使菜鸟也可成为高手。

装备全资料

武器派生表、防具资料表、
装饰品资料表，走到哪查到哪。

全任务攻略

村任务、集会所任务、斗技大会、
公会任务、下载任务一个不漏。

光盘内容

制作人访谈 | 制作人游戏演示 | 四格剧场

11月下旬全国上市

TV GAME大赏
2013年度最佳游戏中国玩家评选活动

2013年度最佳游戏 中国玩家评选活动

下期隆重登场，并同时附送抽奖回函表！



从2007年开始就一直与大家见面的TV GAME大赏再次来临！2013年游戏强作纷纭，群雄并起，到底哪一款游戏可以问鼎玩家心目中的第一神作？在尽情期待的同时，别忘了这次大赏还会有次世代主机华丽登场！幸运的玩家可以将PS4或Xbox One捧回家哦！

今年的奖品除了上述两大新世代主机，还会包含PS3、X360、Wii U、PSV、3DS等主流机种，以及极其丰富的精美实用周边，数量众多，就等着你们来拿！是不是心动了？详细参与方法将于下期杂志内公布，代表着抽奖资格的回函表也会一并送出，下一个大奖得主，或许就是你！





PS3专辑 Vol.24

大16开224页+DVD光盘

特企集结

SCE日本工作室、《GTAⅤ》制作组Rockstar North，
带你一探知名制作组的幕后花絮！

攻略集结

超凡 双生 | 横行霸道Ⅴ | COD 幽灵 | BATTLEFIELD 4
苍翼默示录 刻之幻影 | 泪洒三重冠Ⅱ | 妖圣剑士F | 木偶历险记

11月26日全国上市！ 年末鼎盛游戏阵容 专业攻略为你呈献

下期预告

游戏机实用技术
总第335期 | 2013年12月A

迈进次世代
PS4、Xbox One、PSV TV
首发评测

当期劲作 噬神者2 闪电归来 最终幻想XIII

2013年度TV GAME大赏始动！选票随刊附赠